

El Gimnasio del Emprendimiento

Rafael Flores Díaz

-EE. PP. Sagrada Familia- Fundación Peñaflor (SAFA-ÉCIJA)-



1. INTRODUCCIÓN / JUSTIFICACIÓN.

*“El mundo está en las manos
de aquellos que tienen el coraje
de soñar y correr el riesgo de sus sueños”
-Paulo Coelho-*

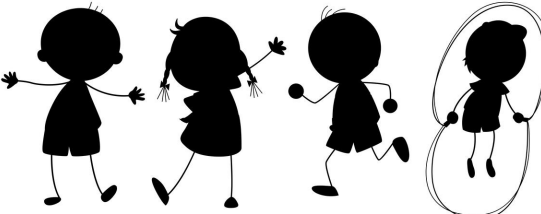
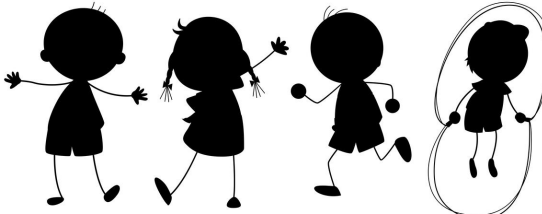
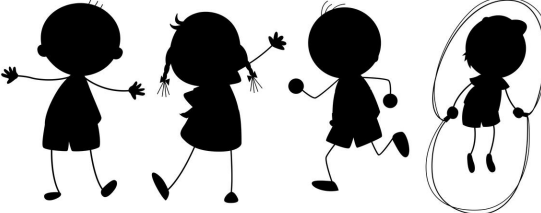
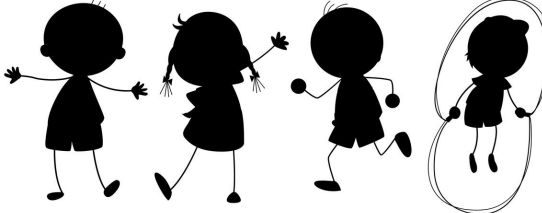
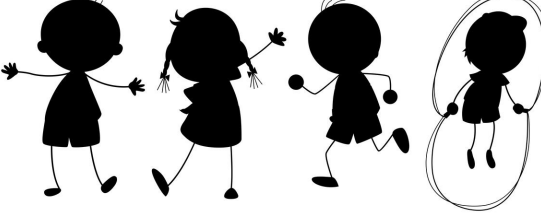
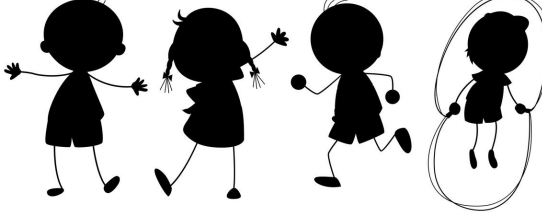
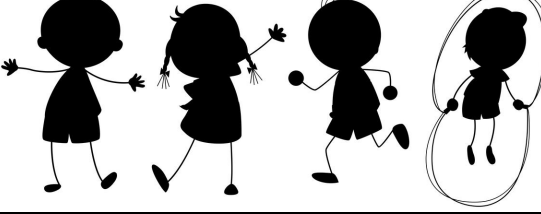
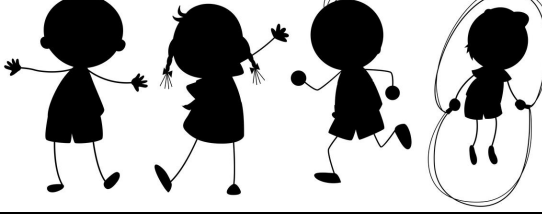
Cada día con más intensidad se oye hablar de emprendedores y emprendedoras, de la cultura de la innovación, de la necesidad de descubrir y reinventar negocios para así poder avanzar hacia nuevos modelos de empresa o modelos sociales, e incluso un nuevo modelo de trabajadores en las empresas. Es un hecho ya establecido que necesitamos tener cultura emprendedora para afrontar los retos que la sociedad en la que vivimos tiene por delante.

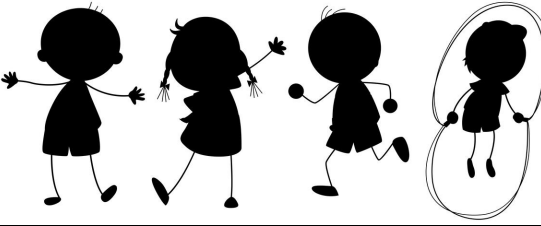
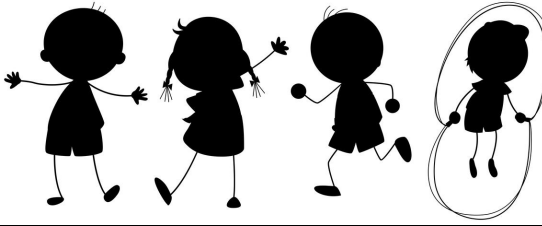
Desde hace más de quince años, comenzamos a desarrollar diferentes experiencias y proyectos relacionados con la cultura emprendedora en todas las etapas educativas, resaltando las diferentes iniciativas y actividades desde la infancia, ya que la competencia emprendedora no se puede desarrollar sólo en los cursos finales de formación profesional o bachillerato. ***Un sueño, una utopía... comenzamos a desarrollar un proyecto de cultura emprendedora a nivel de centro: EL GIMNASIO DEL EMPRENDIMIENTO.***



Un proyecto educativo que nace con el objeto de **desarrollar y evaluar la competencia clave: SENTIDO DE LA INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR (SIE).**

Mientras que un gimnasio se utilizan diferentes máquinas y se realizan distintos ejercicios para fortalecer y tonificar diferentes músculos (pectorales, femorales, glúteos, aductores, cuádriceps, tríceps, bíceps, abdominales, hombros, isquiotibiales, etc...), en nuestro particular gimnasio del emprendimiento, tenemos previsto desarrollar y potenciar las siguientes habilidades y destrezas relacionadas con el emprendimiento:

<p>Habilidad / Destreza 1:</p>  <p>AUTONOCIMIENTO y CONOCIMIENTO</p>	<p>Habilidad / Destreza 2:</p>  <p>IMAGINACIÓN</p>
<p>Habilidad / Destreza 3:</p>  <p>CREATIVIDAD y CREACIÓN</p>	<p>Habilidad / Destreza 4:</p>  <p>GRUPO, EQUIPO y RESPONSABILIDAD</p>
<p>Habilidad / Destreza 5:</p>  <p>COMUNICACIÓN</p>	<p>Habilidad / Destreza 6:</p>  <p>COMUNIDAD y BIEN COMÚN</p>
<p>Habilidad / Destreza 7:</p>  <p>INICIATIVA</p>	<p>Habilidad / Destreza 8:</p>  <p>INNOVACIÓN y APRENDIZAJE</p>

<p>Habilidad / Destreza 9:</p> 	<p>Habilidad / Destreza 10:</p> 
PRODUCTIVIDAD y PLAN DE EMPRESA	ASUNCIÓN DE RIESGOS y FRACASO

Estas diez habilidades o destrezas relacionadas con el emprendimiento, tenemos previsto desarrollarlas con diferentes grados de intensidad y nivel de complejidad en función del nivel y etapa educativa en la que se desarrollen, ya que este bonito proyecto de innovación educativa desarrolla actividades y experiencias educativas relacionadas con el emprendimiento desde la infantil hasta bachillerato o Formación Profesional.

Estamos convencidos de la importancia de enseñar desde edades tempranas habilidades fundamentales para la vida como las relaciones, el optimismo o la capacidad para emprender, aprovechando al máximo las fortalezas y pasiones de los pequeños.

A continuación describimos algunas de las características más significativas de las habilidades o destrezas que tenemos previsto desarrollar en nuestro gimnasio del emprendimiento, mediante diferentes tareas o ejercicios (experiencias educativas) en las diferentes etapas educativas que van superando nuestros/as alumnos/as:

Habilidades / Destrezas relacionadas con el Emprendimiento	Fines / Objetivos:
Autoconocimiento y Conocimiento	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Estimular la reflexión para conocernos, para saber nuestra situación de partida y las inquietudes que nos llevan a plantear cualquier iniciativa es el paso principal para iniciar el proceso. ▪ Explorar nuestros miedos y nuestras fantasías tanto individuales como grupales es una pieza clave para arrancar. ▪ Conocer nuestro entorno, desde lo más próximo hasta lo más distante es una premisa clave para poder situarnos en él. Es vital para poder saber cuáles son nuestras posibilidades. ▪ Conocer para saber qué queremos cambiar.
Imaginación	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Dejar que fluyan muchas ideas diferentes es una premisa fundamental para encontrar aquellas que pueden dar respuestas diferentes.

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Fomentar el pensamiento divergente ayuda a salirnos de lo convencional, a relativizar las situaciones establecidas
Creatividad y Creación	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Atreverse a plantear soluciones diferentes a los problemas de siempre es una buena forma de enfrentar los retos nuevos. ▪ Articular mecanismos ágiles, dinámicos, atractivos y actuales para dar respuestas a las inquietudes es una forma de no estancarse en procedimientos romos
Grupo, Equipo y Responsabilidad	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conocer el grupo al que se pertenece, en el que se desarrolla nuestra actividad es un elemento clave para saber cómo integrarnos en el colectivo, con qué recursos humanos podemos contar. ▪ Establecer relaciones con aquellos miembros del grupo que muestran las mismas disposiciones para afrontar los cambios es el punto de inicio para poner en marcha nuestras iniciativas. ▪ Organizar el equipo, las tareas es clave para un buen diseño de las actividades. ▪ Comprometerse y responder de los compromisos es vital para el éxito del proyecto.
Comunicación	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Estimular en todo momento unos mecanismos de comunicación fluidos es necesario si queremos contar con el apoyo de todos los participantes. ▪ Escuchar las sugerencias y propuestas de mejora de nuestras iniciativas garantiza un aprendizaje continuo. ▪ Divulgar y extender los contenidos de nuestras propuestas, iniciativas y resultados es clave para que nuestro proyecto sea sostenible.
Comunidad y Bien Común	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Entender cómo nos incluimos en nuestro entorno ayudará a plantear propuestas realistas. ▪ Comprender que el éxito de nuestras iniciativas depende de cómo redunden en el beneficio de la comunidad facilitará la búsqueda de soluciones socialmente sostenibles
Iniciativa	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Analizar las oportunidades y tomar decisiones es el paso crucial para emprender. ▪ Tomar las riendas y lanzarse en pos de nuestros objetivos es el elemento que impulsa el cambio. ▪ Pasar a la acción y decidirse es la fórmula para no estancarnos en las ideas.
Innovación y Aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Estar abierto a cambiar es el método para avanzar. ▪ Proponer cambios, integrar los cambios son mecanismos que no deben faltar para fomentar el aprendizaje continuo y la mejora. ▪ Aplicar propuestas novedosas a nuestras iniciativas permite una adaptación continua a los cambios.
Productividad y Plan de Empresa	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Analizar bien los recursos disponibles, nuestro equipo, nuestras competencias es fundamental para comenzar un proyecto productivo serio.

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Saber cuáles son mis apoyos, las debilidades y fortalezas de mi proyecto es clave para hacerlo realista. ▪ Planificar correctamente las actuaciones y optimizar los resultados es esencial para hacer viable la iniciativa productiva que se pretenda.
Asunción de Riesgos y Fracaso	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ser consciente, por adelantado de los riesgos, analizar sus factores y preparar estrategias para afrontarlos ayuda a minimizar su impacto sobre nuestro proyecto. ▪ Aprender de lo sucedido e integrar el fracaso como una parte del proceso de desarrollo es crucial para evitar el abandono y lograr las metas propuestas

La educación tradicional se ha sustentado tradicionalmente en la mera transmisión de información. Ahora, toda esa información está en Internet y los alumnos deben ser capaces de manejar la tecnología para buscar recursos autónomamente y también trabajando en equipo. El modelo educativo centrado excesivamente en la memorización debe marcarse también como objetivo proporcionar a los alumnos habilidades para el éxito en la vida y ayudarles a desarrollar su talento. La inteligencia emocional, la creatividad o el espíritu emprendedor son algunas necesarias para conseguirlo.



Para fomentar la creatividad o el emprendimiento en las aulas, tenemos que familiarizar al niño/a con estos conceptos y captar su atracción e interés sobre ellos. Ser creativo implica aprender a ver las cosas de manera distinta de lo que se considera como normal o convencional, de lo que vemos hacer a nuestros padres o amigos o de lo que tendemos a pensar a la primera.

Ser creativo implica atreverse a pensar de manera diferencial. Ser innovador es dar un paso más, atreviéndose a llevar esas ideas a la práctica. Una vez que convencemos al niño de la importancia de aportar visiones y soluciones propias ante situaciones tradicionales que se nos presentan en la vida, es el momento ideal para hablarle de emprender, de la posibilidad de lanzarse a poner en marcha sus propios inventos o ideas que mejoraría la calidad de vida de otras personas.

Emprender no es sólo montar una empresa, es acometer un empeño, una obra o un proyecto social. En definitiva, es una actitud ante la vida, planteándonos qué tipo de alumnos y alumnas nos gustaría formar en nuestro centro: alumnos/as como el agua que brota de un manantial (limpia, transparente, con fuerza, energía y pasión, ilusión, entusiasmo...), o si por el contrario deseamos alumnos/as como el agua estancada de una alberca (sucia, estancada, inmóvil, corrompida, con desánimo y desilusión, pesimista, con desconfianza...)

Las diferentes iniciativas y experiencias desarrolladas en este proyecto de centro, nacen con el objeto de ayudar al niño a ***desarrollar plenamente su talento y proporcionarle la confianza para desarrollar su competencia emprendedora.***



2. OBJETIVOS.

A continuación destacamos los objetivos más significativos de nuestro proyecto de emprendimiento a nivel de centro:

- Fomentar en todas las etapas educativas de nuestro centro educativo, diferentes experiencias y proyectos que fomenten la cultura emprendedora.
- Desarrollar el talento emprendedor.
- Potenciar el desarrollo de las inteligencias múltiples.
- Educar la mirada emprendedora, potenciando la generación de ideas de negocio que den respuesta a necesidades o problemas de determinados sectores de la población, mejorando de este modo la calidad de vida de las personas.
- Desarrollar un cambio metodológico en las aulas, utilizando metodologías activas.
- Formación del profesorado en metodologías activas y técnicas relacionadas con el emprendimiento.
- Ofrecer el autoempleo como salida al mercado laboral, como una buena opción personal de futuro.
- Ayudar al alumno/a a descubrir e identificar sus capacidades y potencialidades emprendedoras.
- Fomentar el desarrollo de la capacidad imaginativa y creativa del alumno/a a través de diferentes recursos y estrategias procedentes de las ramas artísticas, científicas, humanísticas y de la animación sociocultural.
- Propiciar y estimular el pensamiento divergente en la resolución de situaciones problemáticas, identificando la capacidad creativa que todos y todas tenemos.
- Llevar a cabo un proceso de autoconocimiento que repercuta en la mejora del concepto y estima personales.
- Desarrollar la capacidad de iniciativa e interés en los distintos ámbitos de la vida.
- Ensayar situaciones en las que se aborden aspectos del ámbito productivo, sentando las bases para el diseño de un plan empresarial.
- Potenciar el trabajo en equipo.
- Permitirles “soñar”...

- Desarrollar capacidades como la imaginación, creatividad, habilidades comunicativas y negociadoras, capacidades de coordinación y gestión, etc.
- Crear prototipos de inventos que mejoren la calidad de vida de las personas.
- Diseñar un plan o proyecto de empresa.
- Potenciar el emprendimiento social.
- Desarrollar la capacidad de resolver problemas.
- Conectar la escuela y la empresa.
- Conocer los sectores de actividad y ocupaciones.
- Conocer el mercado laboral actual y las nuevas demandas que plantea el contexto o entorno en el que se desenvuelven.
- Realizar un aprendizaje transversal, significativo y cooperativo.
- Etc.



3. ENFOQUE METODOLÓGICO.

Desarrollar la cultura emprendedora en las aulas implica dejar de utilizar métodos pasivos, excesivamente librescos y academicistas, donde todo o casi todo este centrado en el profesor y en los libros de texto, el potenciar el talento emprendedor implica un cambio en la metodología, en las formas de interaccionar con nuestros alumno, en la evaluación, en la gestión y tratamientos de contenidos, donde sean nuestros alumnos y no nosotros los más activos.



En pleno siglo XXI cada vez más voces piden que las aulas se transformen y se adapten, que dejen de ser los mismos espacios que teníamos desde el siglo pasado. El desarrollo de contenidos debe dar paso al desarrollo de competencias, habilidades y destrezas, el cambio de roles de profesores y alumnos, una nueva estructura y distribución del aula, etc...

Las diferentes experiencias, actividades y proyectos, desarrolladas en este bonito proyecto, tratan de lograr un aprendizaje efectivo basado en la acción. El enfoque metodológico que utilizamos para el desarrollo de competencias en los alumnos y alumnas de SAFA ÉCIJA **es LEARNING BY DOING (aprender haciendo)** bajo un proceso de aprendizaje natural, es decir, lo más simple y cercano a su realidad. De este modo, nuestros alumnos pueden practicar, actuar, experimentar y anclar los conocimientos de forma divertida, casi inconscientemente, en un ambiente abierto de aprendizaje que le permite desplegar todo su talento trabajando colaborativamente en grupos.

Dicho enfoque metodológico se caracteriza por desarrollar diferentes estrategias metodológicas en el aula activas e interactivas, que permiten un aprendizaje significativo en el aula.

Las metodologías interactivas son un tipo de aprendizaje que estimula a los participantes a generar sus propias soluciones, aplicando conceptos y teorías a diversas situaciones. Aprender con sentido, a partir de lo que se conoce, activo y con tareas reales, serán las garantías de un aprendizaje duradero. El protagonista del aprendizaje es el propio aprendiz.

El papel del profesor es acompañar, guiar, evaluar, apoyar al aprendiz mientras sea necesario. El profesor va cediendo terreno a favor del alumno que va logrando autonomía e independencia en su aprendizaje. La tarea fundamental del profesor es enseñar al estudiante a aprender a aprender, ayudar al alumno en la creación de unas estructuras cognitivas o esquemas mentales que le permitan manejar la información disponible, filtrarla, codificarla, categorizarla, evaluarla, comprenderla y utilizarla pertinentemente. En definitiva, preguntarse cómo formar en competencias es preguntarse cómo organizar y gestionar los procesos de aprendizaje.



En la siguiente tabla, sintetizamos las metodologías activas en la que se sustentan nuestro proyecto emprendedor:

Metodologías Proyecto Emprendimiento SAFA – ÉCIJA:	
<i>Cooperative learning</i>	Aprendizaje cooperativo
<i>Peer assisted learning</i>	Aprendizaje asistido por otros estudiantes
<i>Tutoring assisted learning</i>	Aprendizaje asistido por la enseñanza a otros
<i>Problem based learning</i>	Aprendizaje basado en problemas
<i>Project based learning</i>	Aprendizaje basado en proyectos
<i>Enquiry/research learning</i>	Aprendizaje por investigación/indagación
<i>Work integrated learning</i>	Aprendizaje integrado por el trabajo
<i>Reflective learning</i>	Aprendizaje reflexivo
<i>Holistic learning</i>	Aprendizaje holístico
<i>Thinking learning</i>	Aprender a pensar

4. TIPOS DE EMPRENDIMIENTO.

Una persona emprendedora no solo puede desarrollar su capacidad en el ámbito empresarial, sino que es capaz de aplicar sus habilidades en cualquier terreno de la vida. Hay tres tipos de emprendimiento o entornos en los que las personas emprendedoras suelen desarrollar su actividad: social, cultural y productivo o empresarial.

Este proyecto de emprendimiento a nivel de centro, incluye diferentes experiencias y actividades que desarrollan el emprendimiento social, cultural artística y el emprendimiento productivo o empresarial.

A continuación desarrollaremos algunas de las características más significativas de cada uno de ellos:

- **El emprendimiento social:**

Las personas que se preocupan por temas sociales, por el medioambiente o por reducir las injusticias desempeñan el emprendimiento social. Estos emprendedores no suelen buscar el beneficio económico, sino fomentar la cohesión social y luchar contra las desigualdades. Se caracterizan por tomar conciencia de un problema social y tener la voluntad de cambiarlo. En este ámbito destaca el trabajo que desarrollan algunas asociaciones, las ONG, las obras sociales y la responsabilidad social de determinadas empresas. Junto a las habilidades propias de cualquier emprendedor (ingenio, autoconfianza, capacidad para resolver problemas y trabajar en equipo...), estas personas se caracterizan por su compromiso ético y por su calidad humana.

- **El emprendimiento cultural**

Lo llevan a cabo las personas que se desenvuelven en entornos culturales, y que desarrollan proyectos que fomentan y difunden el patrimonio, la cultura y las manifestaciones artísticas.

- **El emprendimiento productivo o empresarial**

Este tipo de emprendimiento está relacionado con el mundo empresarial: emprendedores que generan ideas de negocio o que crean su propio puesto de trabajo (autoempleo) como forma de acceder al mercado laboral.

El objetivo de este tipo de emprendimiento es obtener beneficios económicos con la comercialización de un determinado producto o servicio. La cultura empresarial de estas personas incluye términos como mercado, sector productivo, clientes y proveedores, marketing, viabilidad, financiación, etc.



5. EXPERIENCIAS Y PROYECTOS EMPRENDIMIENTO SAFA ÉCIJA

A continuación sintetizamos las diferentes experiencias y proyectos relacionados con la cultura emprendedora que desarrollamos en nuestro centro educativo:

Ed. Infantil	Ed. Primaria	ESO	Bachillerato	Formación Profesional
Antena Lápiz	Inventa y Emprende	Comic Canvas	Young Business Talents (ESIC y ABANCA)	Feria de Emprendimiento SAFA
Luces, Cámara y Acción	Cooperativas Escolares y Ferias Emprendimiento (Fundación Andalucía Emprende)	Influencer's ADN SAFA	Talento Extremo: ReciclARTE (Fundación Princesa Girona)	The Big Idea (Universidad EUSA)
Mercadillo Navideño	Belén Viviente	Cooperativas Escolares y Ferias Emprendimiento (Fundación Andalucía Emprende)	Feria de Innovación y Emprendimiento (Colegio Alemán Sevilla)	Plataforma Virtual de Aprendizaje: Business Elearning
Campaña ladrillos para una Escuela de Fe y Alegría	Taratatá	Music Hero: Emprende tu Reto (Fundación Andalucía Emprende)	Concurso Emprendemos (Fundación Andalucía Emprende)	Feria Emprendimiento Jóvenes Emprendedores (Univ. Nebrija)
Lesdoit tiene un Plan (Fundación Andalucía Emprende)	Mercadillo Solidario	Recital Poético	Simulador ECOFIN	Concurso Jóvenes Emprendedores UPOEMPENDE (Univ. Pablo Olavide)
		Grupo Jóvenes Solidarios	I Concurso de Ideas y Productos Mínimos Viables a la Iniciativa Emprendedora (Fundación Persán)	Talento Emprendedor (Fundación Andalucía Emprende)
		Feria de Innovación y Emprendimiento (Colegio Alemán Sevilla)	Innoplay (Juego de Mesa que fomenta la innovación y el emprendimiento)	Simulador ECOFIN
		Programa Finanzas para Todos	Desafío Emprende (Educaixa)	Concurso Emprendemos (Fundación Andalucía Emprende)
			STARTUP LAB (Programa Innicia Consejería Educación-Junta Andalucía)	Concurso Jovemprende (Delegación Educación Sevilla)
				I Concurso de Ideas y Productos Mínimos Viables a la Iniciativa Emprendedora (Fundación Persán)

De igual modo, en la siguiente tabla, representamos las diferentes habilidades o destrezas (músculos ejercitar en un nuestro particular gimnasio del emprendimiento), en cada una de las experiencias educativas que contempla este proyecto de innovación educativa:

Experiencias Educativas	Habilidades / Destrezas a Desarrollar en el Gimnasio del Emprendimiento									
	Autoconocimiento y Conocimiento	Imaginación	Creatividad y Creación	Grupo, Equipo y Responsabilidad	Comunicación	Comunidad y Bien Común	Iniciativa	Innovación y Aprendizaje	Productividad y Plan de Empresa	Asunción de Riesgos y Fracaso
Antena Lápiz	X	X	X	X	X	X		X		X
Luces, Cámara y Acción	X	X	X	X	X	X		X		X
Mercadillo Navideño		X	X	X		X	X	X	X	
Campaña ladrillos para una Escuela de Fe y Alegría	X	X	X	X		X	X	X	X	
Lesdoit tiene un Plan	X			X	X	X	X	X		X
Inventa y Emrende		X	X	X	X	X	X	X	X	X
Cooperativas Escolares y Ferias Emprendimiento	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Belén Viviente		X	X	X	X	X	X			
Taratatá	X	X	X	X	X	X	X			
Mercadillo Solidario		X	X	X		X	X	X	X	
Comic Canvas		X	X	X	X	X	X	X	X	X
Influencer's ADN SAFA	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Music Hero: Emrende tu Reto	X		X	X		X	X	X	X	X
Recital Poético	X		X		X		X	X		X
Grupo Jóvenes Solidarios	X	X	X	X		X	X			
Feria de Innovación y Emprendimiento (Colegio Alemán)	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Programa Finanzas para Todos	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Young Business Talents	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Talento Extremo: ReciclARTE (FPdGi)	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Concurso Emrendemos (Fundación Andalucía	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X

Emprende)										
Simulador ECOFIN			X	X		X	X	X	X	X
I Concurso de Ideas (Fundación Persán)	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Innoplay				X		X	X	X	X	X
Desafío Emprende (Educaixa)	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
STARTUP LAB	X		X		X	X	X	X	X	X
Feria de Emprendimiento SAFA	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
The Big Idea (Universidad EUSA)	X	X	X	X	X	X	X	X		
Plataforma Virtual de Aprendizaje: Business Elearning	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Feria Emprendimiento (Univ. Nebrija)	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Concurso Jóvenes Emprendedores UPOEMPENDE	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Talento Emprendedor (Fundación Andalucía Emprende)	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Feria de Emprendimiento SAFA	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X

Título de la Experiencia Educativa							
ANTENA LÁPIZ							
Etapas Educativas (marcar con una x)	E.Infantil	E.Primaria	ESO	Bachillerato	FP		
	X						
Tipos de Emprendimiento (marcar con una x)	Social		Cultural		Productivo/ Empr		
			X		X		
Competencias Clave (marcar con una x)	CCL	CMCT	CD	CAA	CYS	SIEP	CEC
	X		X	X		X	
Objetivos:							
<ul style="list-style-type: none"> -Potenciar el emprendimiento desde edades muy tempranas. -Desarrollar habilidades comunicativas y de expresión oral. -Introducir a los alumnos de educación infantil en el lenguaje comercial y publicitario. -Reconocer diferentes medios de comunicación. -Establecer la estructura de una cuña publicitaria de radio. -Buscar empresas locales que necesitan una campaña de marketing en radio SAFA. -Establecer los fines de una cooperativa audiovisual y concretar el fin de los beneficios. -Etc. 							
Descripción:							
<p>Se trata de una cooperativa audiovisual formada por alumnos de educación infantil (3, 4 y 5 años), que crean pequeñas cuñas publicitarias de radio.</p> <p>Buscan empresas de la localidad (normalmente familiares de los propios alumnos), que dan una cantidad económica simbólica (10€/20€) para emitir en la radio escolar de nuestro centro educativo cuñas, publicitarias de sus actividades comerciales.</p> <p>Los pequeños crean el guión, seleccionan música y graban dichas cuñas publicitarias, que posteriormente son emitidas en los diferentes programas de radio SAFA.</p> <p>Antes de llegar a esta fase, los alumnos han conocido algunas características del lenguaje publicitario y algunos rasgos fundamentales de la comunicación oral (pronunciación, entonación, etc...).</p> <p>Con el dinero recaudado, de forma democrática, la cooperativa decidió comprar juguetes y golosinas para niños de familias con un nivel socioeconómico bajo.</p> <p>Dicho programa de radio se emite a través de las ondas de radio SAFA en el 104,6 FM y en internet:</p> <p>http://www.radiosafa.com/</p>							
Imágenes de la Experiencia Educativa							



AntenaLápiz
Miniempresa educativa
andaluza de difusión audiovisual

Título de la Experiencia Educativa							
COOPERATIVA AUDIOVISUAL: LUCES, CÁMARA y ACCIÓN							
Etapas Educativas (marcar con una x)	E.Infantil	E.Primaria	ESO	Bachillerato	FP		
	X						
Tipos de Emprendimiento (marcar con una x)	Social		Cultural		Productivo/ Empr		
			X		X		
Competencias Clave (marcar con una x)	CCL	CMCT	CD	CAA	CYS	SIEP	CEC
	X		X	X	X	X	X
Objetivos:							
<ul style="list-style-type: none"> -Potenciar el emprendimiento desde edades muy tempranas. -Desarrollar la creatividad y la composición artística. -Crear un pequeño guión cinematográfico. -Conocer los diferentes roles y funciones de las diferentes profesiones que intervienen en la creación de una película: actores, director, operador de cámara, técnico de sonido, montador, etc... -Desarrollar habilidades de comunicación verbal y no verbal. -Diseñar decorados y otros elementos de atrezzo. -Conocer las diferentes fases de creación de un pequeño film. -Etc. 							
Descripción:							
<p>Dicha experiencia educativa, se trata de una cooperativo audiovisual infantil que pretendía crear un pequeño video film o película, que posteriormente se emitiría para los familiares de los/as alumnos/as.</p> <p>Durante la creación del film, analizaron los roles y funciones de las diferentes profesiones que intervienen en la creación de una película (actores, director, escaleta, operador de cámara...); una vez finalizada la grabación, los familiares entraron a una sala de cine que se acondicionó como cine.</p> <p>En esta fase del proyecto, los alumnos dramatizaron el rol de las diferentes profesiones que podemos encontrar en el cine: taquilla, acomodador de butacas, kiosco de golosinas, etc...</p> <p>Los alumnos decidieron que el dinero recaudado, con la taquilla y venta de golosinas fuera destinado a comprar alimentos para Cáritas.</p> <p>En este proyecto queremos resaltar, que con la ayuda y colaboración del Centro de Apoyo al Desarrollo Empresarial de nuestra localidad (CADE – ÉCIJA), los alumnos de infantil recibieron la visita de una empresa profesional cinematográfica, conociendo de primera mano algunas de las características del proceso de creación de un film.</p>							
Imágenes de la Experiencia Educativa:							





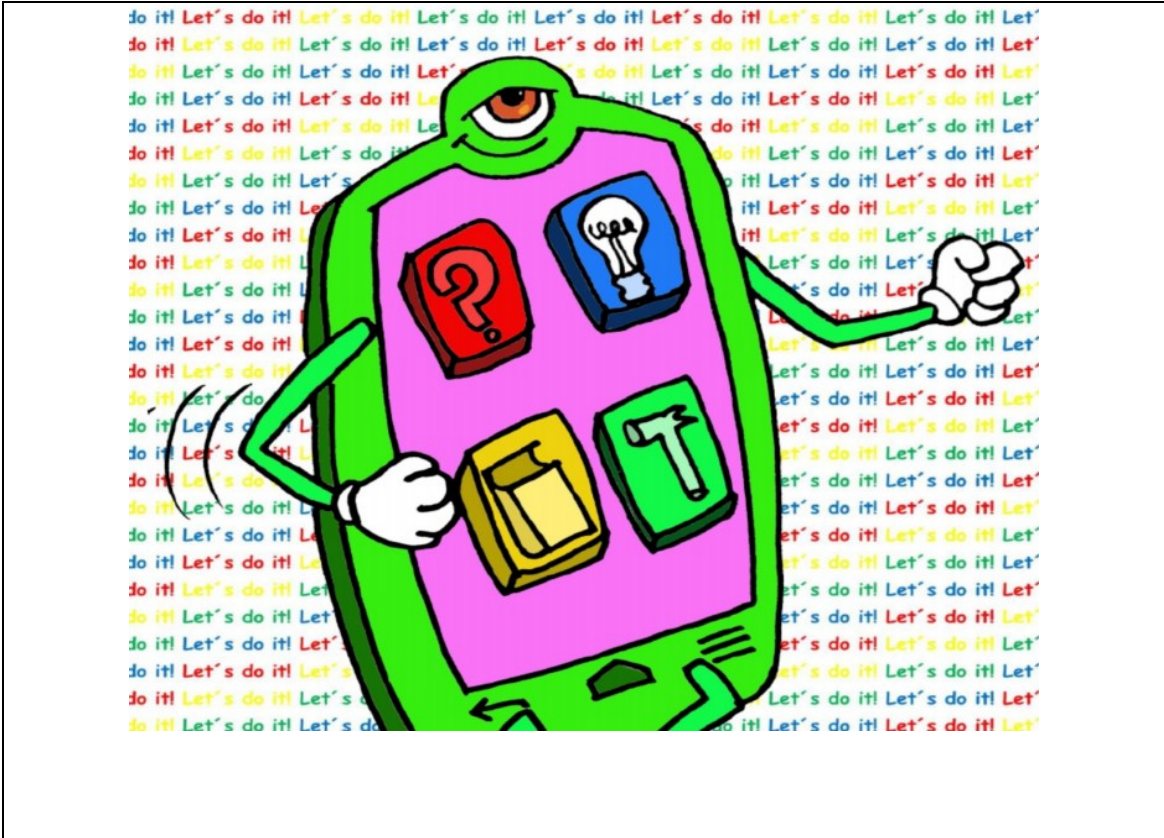
Título de la Experiencia Educativa							
MERCADILLO NAVIDEÑO							
Etapa Educativa (marcar con una x)	E.Infantil	E.Primaria	ESO	Bachillerato	FP		
	X						
Tipos de Emprendimiento (marcar con una x)	Social		Cultural		Productivo/ Empr		
	X				X		
Competencias Clave (marcar con una x)	CCL	CMCT	CD	CAA	CYS	SIEP	CEC
				X	X	X	X
Objetivos:							
<ul style="list-style-type: none"> -Fomentar un emprendimiento social desde edades muy tempranas. -Dar a conocer algunos productos típicos de la navidad. -Implicar a las familias, en las diferentes actividades que se desarrollan en el centro. -Introducir el término de comercialización y beneficios, decidiendo el origen de los beneficios obtenidos con esta actividad. -Fomentar la colaboración y la importancia del trabajo en equipo. -Conocer las monedas, dar el cambio, etc... -Etc. 							
Descripción:							
<p>En esta ocasión, los/as alumnos/as de educación infantil, en colaboración con las familias, traen al centro productos típicos de la navidad (polvorones, turrónes, mazapanes, bombones...). Productos que posteriormente venderían al resto de sus compañeros de nuestro centro educativo, que cursan en otras etapas educativas (primaria, ESO, Bachillerato, FP), en un pequeño mercadillo.</p> <p>De igual modo, se pusieron a la venta para las familias felicitaciones navideñas creadas por los alumnos y profesores de esta etapa educativa.</p> <p>En asamblea y de forma democrática, los alumnos y alumnas de esta etapa educativa decidieron comprar alimentos con el dinero recaudado, para las familias con mayores necesidades económicas de la localidad.</p>							
Imágenes de la Experiencia Educativa							



Título de la Experiencia Educativa							
Campaña ladrillos para una Escuela de Fe y Alegría							
Etapa Educativa (marcar con una x)	E.Infantil	E.Primaria	ESO	Bachillerato	FP		
	X						
Tipos de Emprendimiento (marcar con una x)	Social		Cultural		Productivo/ Empr		
	X				X		
Competencias Clave (marcar con una x)	CCL	CMCT	CD	CAA	CYS	SIEP	CEC
		X		X	X	X	X
Objetivos:							
<ul style="list-style-type: none"> -Desarrollar un emprendimiento de carácter social desde edades muy tempranas. -Concienciar a los alumnos y alumnas de infantil sobre las desigualdades en el mundo. -Comprender la necesidad de cooperar y ayudar a otras personas sin recursos. -Fomentar el sentido de la responsabilidad social. -Potenciar la iniciativa y el trabajo en equipo. -Desarrollar valores como la solidaridad, la tolerancia, el respeto... -Etc. 							
Descripción:							
<p>Dicha experiencia se basaba en conseguir ladrillos (de forma simbólica) para ayudar a construir escuelas para los niños sin recursos económicos de Uruguay (Escuelas Fe y Alegría). Cada ladrillo tenía el precio simbólico de 1€.</p> <p>Los/as alumnos/as de esta etapa educativa, convencían a sus familiares para que aportasen ladrillos para esta escuela infantil, pegando ellos los ladrillos que habían conseguido en una escuela ficticia fabricada de cartón y papel.</p> <p>Cuando conseguían llenar la escuela de papel, con ladrillos, se hacían una foto de grupo, que mandaban junto con el dinero recaudado a la ONG Fe y Alegría.</p>							
Imágenes de la Experiencia Educativa							



Título de la Experiencia Educativa							
LESDOIT tiene un Plan							
Etapas Educativas (marcar con una x)	E.Infantil	E.Primaria	ESO	Bachillerato	FP		
	X						
Tipos de Emprendimiento (marcar con una x)	Social		Cultural		Productivo/ Empr		
	X		X		X		
Competencias Clave (marcar con una x)	CCL	CMCT	CD	CAA	CYS	SIEP	CEC
	X	X	X	X	X	X	
Objetivos:							
<p>-Desarrollar la competencia iniciativa y espíritu emprendedor.</p> <p>-Potenciar el trabajo cooperativo.</p> <p>-Fomentar la autoestima y el desarrollo de habilidades personales (la comunicación, habilidades sociales, la empatía, tolerancia, trabajar en equipo, aprender a aprender, iniciativa, etc...).</p> <p>-Desarrollar la creatividad y la imaginación.</p> <p>-Iniciar el sentido de ayuda, de inventar productos que mejoren la calidad de vida de otras personas.</p> <p>-Etc.</p>							
Descripción:							
<p>Se trata de un material realizado por dos profesores de educación infantil de nuestro centro educativo, publicado por la Fundación Andalucía Emprende de la Junta de Andalucía. El protagonista de dicho material es una tablet animada, que cuenta con diferentes herramientas que pueden utilizar los alumnos para resolver diferentes situaciones problema. Situaciones relacionadas con generar ideas para ayudar a los demás, crear un producto o invento que podría mejorar el mundo, dinámicas para mejorar la autoestima y entrenamiento de habilidades personales emprendedoras, etc...</p>							
Imágenes de la Experiencia Educativa							



Título de la Experiencia Educativa							
INVENTA y EMPRENDE							
Etapas Educativas (marcar con una x)	E.Infantil	E.Primaria	ESO	Bachillerato	FP		
		X					
Tipos de Emprendimiento (marcar con una x)	Social		Cultural		Productivo/ Empr		
					X		
Competencias Clave (marcar con una x)	CCL	CMCT	CD	CAA	CYS	SIEP	CEC
	X			X	X	X	
Objetivos:							
<p>-Desarrollar la creatividad y la imaginación.</p> <p>-Potenciar el espíritu emprendedor, con el deseo de generar ideas que mejoren nuestra calidad de vida.</p> <p>-Conocer inventos que han mejorado nuestra calidad de vida (el impacto de la fregona, la lavadora, el teléfono móvil, etc...).</p> <p>-Despertar su capacidad de observación.</p> <p>-Aprender a mirar de forma diferente, detectando problemas y necesidades de determinados sectores de la población.</p> <p>-Etc.</p>							
Descripción:							
<p>En esta ocasión, los/as alumnos/as de Educación Primaria, tendrán que realizar el dibujo, boceto o croquis de un producto o invento que mejore la calidad de vida de las personas, así como una descripción del mismo (para qué sirve, qué problemas resuelve, a qué personas va dirigido, qué características y propiedades tiene, cuál es su valor añadido o cuáles son sus beneficios o bondades, etc...)</p> <p>Dicha experiencia nace con formato de concurso, en la que se seleccionan aquellas ideas que puedan tener una mayor impacto en la vida cotidiana de las personas, mejorando su calidad de vida.</p>							
Imágenes de la Experiencia Educativa							

Boceto o dibujo del invento:



Describe tu invento: para qué sirve, a qué personas va destinado, cómo mejoraría su vida, qué beneficios aportaría, etc...

¿Sujetando el paraguas y atarás como a la vez? ¡Déjalo ya! Aquí llega un nuevo invento: "el espaldaparaguas". Trata de un paraguas que te lo calaras en la espalda y así puedes coger todo lo que quieras. Es práctico y sencillo, ¡ni lo notarás en tu espalda! ¡Lo te mejorará y es muy difícil de romper ya que la tela de este es ultrarresistente y podrás elegirlo del color que más te guste.

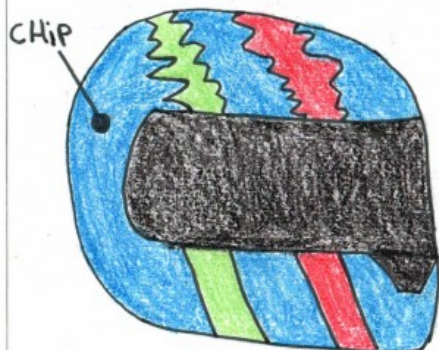
Boceto o dibujo del invento:



Describe tu invento: para qué sirve, a qué personas va destinado, cómo mejoraría su vida, qué beneficios aportaría, etc...

Una camiseta con un dispositivo que cuando se moja o cae al agua, el dispositivo se activa. Entonces se infla de gas convirtiéndose en un flotador. Va destinado a los niños pequeños que no saben nadar. Se ganaría su vida evitando que se ahogue, aportando menos muertes de infantiles por ahogamiento.

Boceto o dibujo del invento: **CASCO DE MOTO INTEGRAL CON CHIP DE EMERGENCIA ADAPTADO.**



Describe tu invento: para qué sirve, a qué personas va destinado, cómo mejoraría su vida, qué beneficios aportaría, etc...

Me invento un casco de moto integral con un chip ya adaptado al casco, por si hubiera un accidente, saltaría inmediatamente un número de emergencia a la policía. Así, con el chip sabrían dónde se encuentra el accidente.

Este invento es para la seguridad de todos los moteros.

Título de la Experiencia Educativa							
MINICOOPERATIVAS o COOPERATIVAS EDUCATIVAS							
Etapas Educativas (marcar con una x)	E.Infantil	E.Primaria	ESO	Bachillerato	FP		
		X	X				
Tipos de Emprendimiento (marcar con una x)	Social		Cultural		Productivo/ Empr		
					X		
Competencias Clave (marcar con una x)	CCL	CMCT	CD	CAA	CYS	SIEP	CEC
	X	X	X	X	X	X	
Objetivos:							
<p>-Acercar el mundo empresarial y productivo a los alumnos y alumnas de educación primaria y ESO.</p> <p>-Fomentar una visión comercial.</p> <p>-Conocer las diferentes fases de la creación de una cooperativa: selección junta directiva, establecimiento de estatutos, selección del nombre comercial y logotipo, establecer roles y funciones, actividades comerciales que se van a desarrollar, etc...</p> <p>-Desarrollar el trabajo en equipo.</p> <p>-Etc.</p>							
Descripción:							
<p>Durante todo el curso escolar trabajan la creación de una minicooperativa o también denominada cooperativa escolar.</p> <p>En estos proyectos son los propios niños y niñas quienes definen el objeto de su cooperativa, redactan sus estatutos, eligen dramáticamente a sus representantes, deciden qué productos van a confeccionar en el aula, evalúan el trabajo realizado y plantean en qué actividad común emplearán sus beneficios. Antes de ese disfrute habrán de devolver las aportaciones iniciales a sus socios y destinar un porcentaje de los mismos, a modo de impuestos, a colaborar con una ONG elegida por la propia cooperativa escolar.</p> <p>En un segundo momento ponen en marcha su empresa: proceden a la fabricación de sus productos o servicios, diseñan sus puntos de venta, realizan a nivel escolar y local ensayos de mercado y finalmente asisten a las ferias de emprendimiento, un mercado en el que venden sus productos fabricados juntos con otras cooperativas escolares creadas en Andalucía.</p>							
Imágenes de la Experiencia Educativa							



Título de la Experiencia Educativa							
BELÉN VIVIENTE							
Etapas Educativas (marcar con una x)	E.Infantil	E.Primaria	ESO	Bachillerato	FP		
		X					
Tipos de Emprendimiento (marcar con una x)	Social		Cultural		Productivo/ Empr		
			X		X		
Competencias Clave (marcar con una x)	CCL	CMCT	CD	CAA	CYS	SIEP	CEC
				X	X	X	X
Objetivos:							
<p>-Desarrollar un emprendimiento de carácter cultural.</p> <p>-Conocer algunas características de la sociedad, oficios y costumbres en la época del nacimiento de Jesús, para posteriormente dramatizarlas.</p> <p>-Desarrollo de habilidades y talentos relacionados con la enseñanzas artísticas (decorados, atrezzo, disfraces...).</p> <p>-Conocer algunos elementos característicos de la navidad.</p> <p>-Implicación de las familias en las actividades que desarrolla el centro.</p> <p>-Etc.</p>							
Descripción:							
<p>Se trata de una actividad emprendedora de carácter artístico – cultural.</p> <p>En esta ocasión, con la colaboración de las familias y profesores, se representan en las instalaciones del centro diferentes escenas bíblicas y características de todos los belenes navideños.</p> <p>Los familiares y amigos que desean ver dicho belén viviente, compran una entrada simbólica. Con la cantidad recaudada de los diferentes pases del belén viviente, los alumnos y alumnas del 1º ciclo de educación primaria compran alimentos para las familias con mayores necesidades económicas de la localidad.</p>							
Imágenes de la Experiencia Educativa							



Título de la Experiencia Educativa							
TARATATÁ							
Etapas Educativas (marcar con una x)	E.Infantil	E.Primaria	ESO	Bachillerato	FP		
		X					
Tipos de Emprendimiento (marcar con una x)	Social		Cultural		Productivo/ Empr		
			X				
Competencias Clave (marcar con una x)	CCL	CMCT	CD	CAA	CYS	SIEP	CEC
	X			X	X	X	
Objetivos:							
<ul style="list-style-type: none"> -Desarrollar un emprendimiento artístico-cultural. -Reconocer el Carnaval como una manifestación cultural del entorno. -Utilizar la escucha musical como base para la creación e interpretación de letras musicales. -Desarrollar el pensamiento creativo. -Potenciar la imaginación y la creatividad. -Conocer y valorar ejemplos variados de nuestro patrimonio artístico y musical popular. -Interpretar composiciones musicales utilizando la voz e instrumentos básicos. -Utilizar el movimiento y lenguaje corporal como herramienta de expresión. -Etc. 							
Descripción:							
<p>Este bonito proyecto de innovación educativa, se sitúa dentro del emprendimiento artístico-cultural, y en el que colabora el área de las artes plásticas, concretamente en la música. En esta experiencia educativa, hablamos del desarrollo de una chirigota de Carnaval Infantil. Hablamos por lo tanto de un proyecto de emprendimiento cultural, relacionado con el arte y el espectáculo, concretamente con el mundo del carnaval.</p> <p>“Taratatá” es una expresión muy carnalera, que suele marcar el tono musical en el que deben comenzar una canción, de aquí el nombre de esta experiencia educativa.</p> <p>La última chirigota que hemos desarrollado en el centro lleva por título: <i>“Los Azulejillos de hogwartSAFA: Escuela de Magia e Ilusión”</i>. Agrupación carnalera formada por 20 alumnos/as que cursan la etapa de Educación Primaria.</p>							
Imágenes de la Experiencia Educativa							





Título de la Experiencia Educativa							
MERCADILLO SOLIDARIO							
Etapas Educativas (marcar con una x)	E.Infantil	E.Primaria	ESO	Bachillerato	FP		
		X					
Tipos de Emprendimiento (marcar con una x)	Social		Cultural		Productivo/ Empr		
	X				X		
Competencias Clave (marcar con una x)	CCL	CMCT	CD	CAA	CYS	SIEP	CEC
	X	X		X	X	X	
Objetivos:							
<ul style="list-style-type: none"> -Potenciar un emprendimiento social y productivo o empresarial. -Desarrollar habilidades comunicativas y de negociación. -Iniciación en las estrategias de fijación de precios. -Desarrollar valores relacionados con la solidaridad, tolerancia y el respeto. -Valorar la necesidad del reciclaje y la reutilización de productos u objetos. -Desarrollar algunas técnicas del lenguaje publicitario. -Etc. 							
Descripción:							
<p>Esta bonita experiencia se basa en la recogida de libros, juguetes, peluches... que traen los niños y niñas porque ya no lo utilizan.</p> <p>Estos objetos se ponen a la venta a un precio simbólico, en un pequeño mercado en la puerta del centro. En dicho mercado compran tanto alumnos, como familiares cuando acceden al centro a la hora de entrada y recogida.</p> <p>El dinero recaudado se destina cada año a una ONG diferente.</p>							
Imágenes de la Experiencia Educativa							



Título de la Experiencia Educativa							
CÓMIC CANVAS							
Etapas Educativas (marcar con una x)	E.Infantil	E.Primaria	ESO	Bachillerato	FP		
			X				
Tipos de Emprendimiento (marcar con una x)	Social		Cultural		Productivo/ Empr		
					X		
Competencias Clave (marcar con una x)	CCL	CMCT	CD	CAA	CYS	SIEP	CEC
	X			X	X	X	X
Objetivos:							
<p>-Potenciar la cultura emprendedora en los alumnos y alumnas del 1º ciclo ESO.</p> <p>-Educar la mirada emprendedora, indagando necesidades en su entorno más cercano (familias, amigos, vecinos...) e intentando crear un nuevo producto o servicio que de solución a dicho problema o necesidad.</p> <p>-Utilizar el cómic como una herramienta educativa, capaz de desarrollar la creatividad y potenciar la imaginación.</p> <p>-Encontrar el valor añadido a un producto o servicio, que no está en el mercado actual y que resolvería un problema social.</p> <p>-Etc.</p>							
Descripción:							
<p>En esta experiencia, se les propone a los alumnos realizar un cómic de 4 viñetas, en la que deben representar la detección de un problema de un determinado sector de la población, encontrando la solución mediante un producto o servicio que aporte un valor añadido al mercado. El cómic canvas requiere que se represente las siguientes situaciones en cada una de las viñetas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Viñeta 1: Representar la situación problema, las necesidades que tiene un determinado sector de la población, los esfuerzos que tienen que realizar para una determinada tarea, los sentimientos negativos que les despiertan, etc... ▪ Viñeta 2: Representar el producto o servicio que mejoraría la calidad de vida de nuestros clientes potenciales, sus propiedades, funciones o características, etc. ▪ Viñeta 3: Representar la situación en la que se resuelve el problema, los consumidores utilizando el nuevo producto o servicio, cómo se sienten, qué piensan, etc... ▪ Viñeta 4: Representar como los protagonistas de la historieta recomiendan el producto a futuros consumidores, incluyendo un eslogan atractivo y motivador para los consumidores. 							

Imágenes de la Experiencia Educativa



1. Situación Problema

2. Producto/Servicio que mejoraría la calidad de vida.



1. Situación Problema

2. Producto/Servicio que mejoraría la calidad de vida.



Título de la Experiencia Educativa							
Influencer's ADN SAFA							
Etapas Educativas (marcar con una x)	E.Infantil	E.Primaria	ESO	Bachillerato	FP		
			X				
Tipos de Emprendimiento (marcar con una x)	Social		Cultural		Productivo/ Empr		
					X		
Competencias Clave (marcar con una x)	CCL	CMCT	CD	CAA	CYS	SIEP	CEC
	X	X	X	X	X	X	
Objetivos:							
<p>-Desarrollar experiencias educativas que fomenten la cultura emprendedora entre los alumnos de Educación Secundaria Obligatoria.</p> <p>-Conocer las características de las personas emprendedoras.</p> <p>-Conocer las historias de vida de emprendedores que hayan estudiado en nuestro centro educativo (SAFA ÉCIJA), indagando los valores y competencias que suelen caracterizar al alumnado de este colegio (ADN SAFA).</p> <p>-Indagar a personas emprendedoras que pueden ser referentes (influencer's) para el alumnado que estudia actualmente en nuestro centro educativo.</p> <p>-Etc.</p>							
Descripción:							
<p>En esta experiencia educativa, se les propone a los alumnos realizar un vídeo en el que investiguen y analicen a emprendedores (empresarios) de nuestra localidad, que tengan el ADN de SAFA (de nuestro colegio).</p> <p>Dicho vídeo debe incorporar al emprendedor o la emprendedora seleccionada en su empresa o institución, imágenes en las que realice algunas de sus tareas o actividades cotidianas como emprendedor, el logotipo e instalaciones de su empresa, actividades comerciales que realiza, descripción de sus valores, competencias y actitudes que le caracterizan y que piensen que deben tener todos/as los/as alumnos/as que estudian en SAFA (ADN EMPRENDEDOR DE SAFA)... Conocer sus historias de vidas.</p> <p>El vídeo tendrá que realizarse en formato mp4, subirse al canal youtube. Adjuntamos enlaces de algunos de ellos:</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=uYtUBHSL4Gc&feature=youtu.be</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=wLr-r6IJX6I&feature=youtu.be</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=7V_h4Sm5rp8&feature=youtu.be</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=GyIBES-qhKo&feature=youtu.be</p>							



Emprendedores con ADN SAFA



Título de la Experiencia Educativa							
MUSIC HERO – EMPRENDE TU RETO							
Etapas Educativas (marcar con una x)	E.Infantil	E.Primaria	ESO	Bachillerato	FP		
			X				
Tipos de Emprendimiento (marcar con una x)	Social		Cultural		Productivo/ Empr		
	X				X		
Competencias Clave (marcar con una x)	CCL	CMCT	CD	CAA	CYS	SIEP	CEC
	X	X	X	X	X	X	
Objetivos:							
<p>-Fomentar el espíritu emprendedor entre los alumnos de Educación Secundaria Obligatoria.</p> <p>-Desarrollo de habilidades y competencias relacionadas con el espíritu emprendedor: trabajo cooperativo, toma de riesgos, asunción de riesgos, competencias organización y toma de decisiones, liderazgo, etc...</p> <p>-Utilizar un simulador empresarial, que tiene como rol la creación de un grupo de música, estableciendo paralelismo entre la gestión de una empresa y la creación de un grupo de música que intenta darse a conocer en el ámbito musical.</p> <p>-Etc.</p>							
Descripción:							
<p>"Music Hero, emprende tu reto" es un juego de simulación estratégica multiusuario online desarrollado por Andalucía Emprende, Fundación Pública Andaluza como una herramienta educativa para fomentar las habilidades de las personas emprendedoras. Dentro de su objetivo general de impulsar el espíritu emprendedor en Andalucía, se dirige a jóvenes entre 12 y 17 años.</p> <p>Cada partida de "Music Hero, emprende tu reto" tendrá una duración aproximada de dos meses, durante los cuales los participantes conocerán, experimentarán y reflexionarán sobre el conjunto de habilidades que son necesarias para emprender un proyecto, a través de una simulación que permite crear y gestionar un grupo musical.</p> <p>‘Music Hero, emprende tu reto’ es un videojuego online de simulación estratégica multiusuario que consiste en una competición empresarial en tiempo real donde cada pareja de jugadores debe conseguir que el grupo de música creado por ellos mismos evolucione hasta conseguir el éxito. Así, los participantes cooperan y compiten entre ellos gestionando diversas variables como el tiempo, los costes, los ingresos, la promoción y el marketing, estableciendo paralelismos con la gestión empresarial.</p> <p>Durante las partidas, cada jugador puede visualizar en su pantalla el uso que realiza de las habilidades propias de una persona emprendedora a través del ‘ecualizador de habilidades’, resolver dudas a través del foro y establecer contactos con otros jugadores para prestarse</p>							

ayuda mutua o realizar competencias. El juego ofrece además un doble formato permitiendo realizar partidas de dos meses de duración o competencias 'expres' de dos horas con grupos de alumnos en clase.

Imágenes de la Experiencia Educativa



Título de la Experiencia Educativa							
RECITAL POÉTICO							
Etapas Educativas (marcar con una x)	E.Infantil	E.Primaria	ESO	Bachillerato	FP		
			X				
Tipos de Emprendimiento (marcar con una x)	Social		Cultural		Productivo/ Empr		
			X				
Competencias Clave (marcar con una x)	CCL	CMCT	CD	CAA	CYS	SIEP	CEC
	X			X	X	X	X
Objetivos:							
<ul style="list-style-type: none"> -Desarrollar un emprendimiento cultural – artístico. -Fomentar la pasión por la literatura entre los jóvenes. -Desarrollar capacidades de dramatización de un poema. -Mejorar la competencia lingüística. -Conocer diferentes géneros literarios. -Iniciar a los alumnos en la creación de poemas y otros géneros literarios. -Fomentar el trabajo en equipo. -Etc. 							
Descripción:							
<p>El recital poético de SAFA es una experiencia educativa original, didáctica, accesible y divertida, que pretende fomentar la animación a la lectura y escritura de poesía.</p> <p>La poesía es una de las manifestaciones artísticas más antiguas de la humanidad. A través de ella expresamos emociones, sentimientos, ideas y construcciones de la imaginación. Es una forma muy especial e íntima de comunicarnos y relacionarnos con nuestro entorno. Mediante la poesía podemos, no sólo conocer nuestra historia o nuestra identidad y herencia cultural, sino que puede ser un elemento de unión entre personas y pueblos fomentando valores como el civismo y la convivencia. Por tanto debe ser un referente necesario para nuestro desarrollo personal, social e intelectual.</p> <p>Dicho recital poético recorre la trayectoria poética de autores y autoras de muy distintas generaciones y corrientes poéticas, a través de la declamación de sus textos y la interpretación de poemas musicalizados y cantados con ritmos y estilos musicales actuales y variados. A su vez, se van incorporando y ofreciendo pequeñas referencias biográficas, bibliográficas y anecdóticas de los/as poetas, todo ello, acompañado de un material didáctico de apoyo.</p> <p>Este proyecto de emprendimiento cultural – artístico, es una forma diferente de reivindicar la poesía como parte de nuestra cultura, de nuestra forma de vivir, sentir y pensar. Una novedosa y atractiva estrategia para impulsar la animación a la lectura y a la escritura de poesía. Un completo espectáculo poético-musical donde se deja entrever una labor profesional y contrastada de más de dieciocho años de experiencia en musicalizar e interpretar textos poéticos de muy diversos autores y autoras.</p>							



Título de la Experiencia Educativa							
GRUPO JÓVENES SOLIDARIOS (Red Jóvenes Solidarios Entreculturas SJ)							
Etapa Educativa (marcar con una x)	E.Infantil	E.Primaria	ESO	Bachillerato	FP		
			S				
Tipos de Emprendimiento (marcar con una x)	Social		Cultural		Productivo/ Empr		
	X						
Competencias Clave (marcar con una x)	CCL	CMCT	CD	CAA	CYS	SIEP	CEC
	X			X	X	X	X
Objetivos:							
<p>-Desarrollar un emprendimiento de tipo social.</p> <p>-Promover un proceso educativo basado en la participación para un cambio social hacia la justicia, la solidaridad y las personas como centro de la organización política y económica.</p> <p>-Mejorar la comprensión y la capacidad crítica ante temas globales y ante sus concreciones locales de nuestros alumnos: Pobreza y exclusión, globalización social y económica, derechos humanos, conflictos y emergencias, movilidad humana, convivencia intercultural, participación sociopolítica, igualdad entre hombres y mujeres, etc.</p> <p>-Favorecer el desarrollo de una escala de valores basada en la dignidad de la persona, la igualdad de todos los seres humanos, la solidaridad, especialmente con quienes son más vulnerables, la convivencia en la diversidad, la justicia y la libertad responsable tanto en la esfera personal como en la comunitaria.</p> <p>-Desarrollar capacidades como el trabajo en equipo: cooperación y ayuda mutua, reparto de responsabilidades y tareas; el diálogo y la escucha: expresión de los propios puntos de vista y respeto hacia punto de vista de los demás; análisis de problemas sociales y planteamiento de alternativas para solucionarlo; planificación y realización de acciones de servicio comunitario, de sensibilización y de movilización social.</p> <p>-Etc.</p>							
Descripción:							
<p>La Red Solidaria de Jóvenes es una apuesta clara de Entreculturas por la Educación para el Desarrollo como estrategia fundamental para lograr la construcción de una nueva cultura de la solidaridad en la que la dignidad de las personas, y de manera especial de las más excluidas y vulnerables, sea el centro de la organización económica, política y social. Un desarrollo que sirva a este fin ha de ser perseguido desde diferentes estrategias (comunicación, incidencia política, movilización social...), pero también, sin duda, desde la formación de personas</p>							

“competentes, conscientes y comprometidas en la compasión”. La Red Solidaria de Jóvenes quiere contribuir a formar comunidades de solidaridad que sean el germen de una sociedad transformada. Para ello pensamos que hay que partir de una pregunta fundamental: ¿en qué valores debemos educar para construir la sociedad que queremos? Tal y como se desarrolla en el Documento de Políticas de Educación para el Desarrollo, estos valores son para Entreculturas la libertad, la justicia, la solidaridad, la convivencia en la diversidad y la trascendencia.

Entre algunas de sus actuaciones nos gustaría destacar: colaboración en la campaña de recogida de alimentos, visita a las residencias de ancianos, visitas a protectora de animales, mediadores de convivencia, apoyo social a emigrantes, etc...

Imágenes de la Experiencia Educativa



Campaña de Recogida de Alimentos



Visita Residencia de Ancianos



Visita Residencia de Ancianos

Título de la Experiencia Educativa							
Feria de Innovación y Emprendimiento (Colegio Alemán de Sevilla)							
Etapas Educativas (marcar con una x)	E.Infantil	E.Primaria	ESO	Bachillerato	FP		
			X	X			
Tipos de Emprendimiento (marcar con una x)	Social		Cultural		Productivo/ Empr		
	X				X		
Competencias Clave (marcar con una x)	CCL	CMCT	CD	CAA	CYS	SIEP	CEC
	X	X	X	X	X	X	
Objetivos:							
<p>-Desarrollar el emprendimiento productivo y social entre los alumnos de ESO y Bachillerato.</p> <p>-Educar la mirada emprendedora.</p> <p>-Desarrollar una idea de negocio que dé respuesta a un problema o necesidad detectada de un determinado sector de la población.</p> <p>-Desarrollar un plan de empresa.</p> <p>-Diseñar un plan de marketing y publicidad.</p> <p>-Crear un stand donde se pueda mostrar un prototipo, maqueta o diseño del producto o servicio que han creado los alumnos de estas etapas educativas.</p> <p>-Exponer y defender ante un jurado de expertos, la idea de negocio que han desarrollado.</p> <p>-Etc.</p>							
Descripción:							
<p>La Feria de Innovación y Emprendimiento en ESO y Bachillerato de Sevilla, organizada por el Colegio Alemán “Alberto Durero” de Sevilla, se enmarca dentro de su línea de acción de Innovación y Emprendimiento en las etapas de ESO y Bachillerato, buscando promover el desarrollo de la capacidad emprendedora y la innovación en estudiantes y profesores de dichas etapas. Esta es entendida como un actuar que permite identificar problemáticas concretas, oportunidades y riesgos, abordando nuevas iniciativas que faciliten niveles de crecimiento en el ámbito personal y académico.</p> <p>La participación es una oportunidad para que las ideas de los estudiantes matriculados en dichas etapas educativas se materialicen en proyectos de innovación y emprendimiento vinculados al desarrollo sostenible y que puedan ser un aporte a su entorno local. Además se busca potenciar la ejercitación de las habilidades necesarias para comunicar y defender sus ideas frente a una audiencia.</p> <p>Dicho concurso acepta la presentación de dos tipos de proyectos de innovación y emprendimiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Emprendimiento Comercial: tiene por objetivo generar valor agregado en la producción o comercialización de un bien o servicio, originando posibles “beneficios” para sus propietarios, demostrando Responsabilidad Social y Ética en sus acciones, 							

además de ajustarse a las normativas legales y ambientales vigentes.

- **Emprendimiento Social:** busca solucionar un problema o necesidad del entorno, generando un beneficio social sin necesidad de fines de lucro para sus gestores, logrando su funcionamiento mediante capital propio o donaciones de terceros.

Imágenes de la Experiencia Educativa:





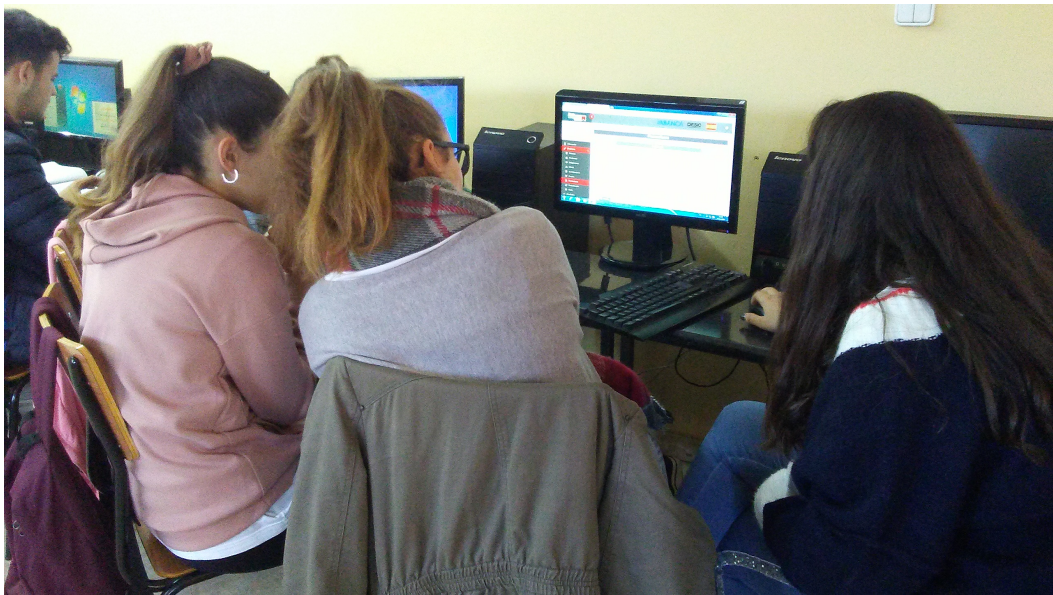
Título de la Experiencia Educativa							
Programa de Finanzas para Todos							
Etapas Educativas (marcar con una x)	E.Infantil	E.Primaria	ESO	Bachillerato	FP		
			X	X			
Tipos de Emprendimiento (marcar con una x)	Social		Cultural		Productivo/ Empr		
Competencias Clave (marcar con una x)	CCL	CMCT	CD	CAA	CYS	SIEP	CEC
Objetivos:							
<p>-Desarrollar la cultura emprendedora entre los alumnos de ESO y Bachillerato.</p> <p>-Potenciar los conocimientos, destrezas y habilidades que permitan a los alumnos comprender conceptos claves como el ahorro, los ingresos, el presupuesto personal, el coste de las cosas y el consumo responsable.</p> <p>-Aprender a tomar decisiones financieras.</p> <p>-Conocer algunos conceptos básicos relacionados con el mundo de la empresa y la banca.</p> <p>-Etc.</p>							
Descripción:							
<p>El objetivo del Programa es que los alumnos aprendan a manejarse ante situaciones cotidianas, aprendan a gestionar su dinero, diseñar un presupuesto y ahorrar para el día de mañana. Asimismo, con el Programa aprenderán a evitar errores frecuentes como un exceso de endeudamiento, la falta de planificación para el futuro, fraudes financieros y otras eventualidades que perjudiquen su economía personal y familiar.</p> <p>El programa está compuesto por 10 módulos, que cada profesor podrá ajustar a su programación educativa, de ahí su condición de flexible. Se recomienda impartirlo de forma transversal, en una o en diferentes asignaturas, como Matemáticas, Ciencias Sociales, Geografía e Historia, Economía o incluso en horas de Tutoría, o materias para el fomento del emprendimiento.</p> <p>Cómo alcanzar buenos hábitos de ahorro, endeudarse de forma sana y ordenada, consumir con criterio, relacionarse con su banco o invertir su dinero son parte de los temas que aborda.</p>							
Imágenes de la Experiencia Educativa							



Título de la Experiencia Educativa							
YOUNG BUSINESS TALENTS							
Etapas Educativas (marcar con una x)	E.Infantil	E.Primaria	ESO	Bachillerato	FP		
				X			
Tipos de Emprendimiento (marcar con una x)	Social		Cultural		Productivo/ Empr		
					X		
Competencias Clave (marcar con una x)	CCL	CMCT	CD	CAA	CYS	SIEP	CEC
		X	X	X	X	X	
Objetivos:							
<p>-Potenciar un emprendimiento de tipo empresarial o productivo.</p> <p>-Dar a conocer el cómo influyen diferentes factores en la evolución del mercado, oferta y demanda, estrategias de fijación de precios, etc...</p> <p>-Ayudar a tomar decisiones.</p> <p>-Analizar y comprender el mercado productivo de diferentes sectores productivos.</p> <p>-Etc.</p>							
Descripción:							
<p>Se trata de una iniciativa que permite usar un simulador empresarial para mejorar la docencia y poder participar a un programa formativo. Con el simulador se hace lo mismo que en la realidad de la gestión empresarial, en donde los aspectos de la economía también influyen. Está considerado como una herramienta de innovación docente.</p> <p>El simulador que se utiliza es un MMT de Praxis MMT. Son simuladores adaptados a los niveles de competencias, capacidades, que necesita una persona del perfil de los alumnos. Es de un sector fácil de entender por los alumnos y que no requiere esfuerzos adicionales.</p> <p>En el área de documentación está El Escenario, que es la información que los alumnos necesitan para poder utilizar el simulador.</p> <p>Hay tres formas de usarlo que destacan entre otras:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ En clase, donde se integra como actividad práctica, experiencial y donde el profesor lo utiliza como laboratorio de los conceptos de la asignatura. ▪ Fuera de clase, donde el profesor da más independencia a los alumnos y no se produce un seguimiento pormenorizado. ▪ Una opción ajena a la asignatura donde el profesor no interviene pero recomienda a sus alumnos. <p>La herramienta es muy elástica como para adaptarse a cualquier criterio docente que decida el profesor. Dicho programa permite:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Entrenar – practicar. ▪ Conocer – saber. 							

- Entender la teoría y aplicarla.
- Experimentar para orientar tu futuro.
- Tener un valor añadido en tu curriculum.
- Aprender practicando y divirtiéndote (al fin y al cabo es un juego).
- Prepararte para lo inmediato y para lo futuro.
- Desarrollar habilidades.
- Obtener premios. Y también prestigio.

Imágenes de la Experiencia Educativa



Título de la Experiencia Educativa							
Talento Extremo: ReciclARTE (Fundación Princesa de Girona)							
Etapas Educativas (marcar con una x)	E.Infantil	E.Primaria	ESO	Bachillerato	FP		
				X			
Tipos de Emprendimiento (marcar con una x)	Social		Cultural		Productivo/ Empr		
	X				X		
Competencias Clave (marcar con una x)	CCL	CMCT	CD	CAA	CYS	SIEP	CEC
	X	X	X	X	X	X	
Objetivos:							
<ul style="list-style-type: none"> -Promover el espíritu emprendedor, educando la mirada emprendedora. -Encontrar soluciones a problemas y necesidades de un determinado sector de la población. -Desarrollar ideas de negocio que mejoren la calidad de vida de las personas. -Incentivar los procesos de investigación. -Potenciar la innovación y la creatividad. - Desarrollar el trabajo en equipo y el cooperativismo. -Etc. 							
Descripción:							
<p>El reto de la Gira de los Premios FPdGi es una iniciativa que quiere poner en valor el talento de los jóvenes estudiantes para construir el futuro en el que van a vivir. El proyecto se desarrolla a través de una competición de innovación disruptiva donde se generan miles de soluciones a retos empresariales. Un movimiento masivo para acercar a los jóvenes a la realidad de la innovación en las empresas y empoderarlos para que sean capaces de definir y hacer realidad el futuro con el que sueñan.</p> <p>Se trata de una dinámica gamificada en formato de competición en la que los alumnos experimentan lo que pueden lograr trabajando en equipo, con metodologías de innovación y actitud. Para ello utilizarán como soporte unas cajas que se basan en la metodología Lonward, que consta de 4 fases:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Inspiración: Los alumnos tendrán que entender el problema y empatizar con el usuario que lo sufre. -Ideación: En esta fase, los alumnos generan muchas ideas, aunque inicialmente parezcan locas o disparatadas, con el objeto de seleccionar posteriormente las mejores que resuelven dicho problema. -Prototipado: En esta tercera fase, los alumnos tienen que diseñar o dibujar el producto o servicio que mejoraría la calidad de vida de los consumidores, realizar un croquis, boceto, etc... -Comunicación: En esta última fase, los alumnos presentan a los miembros del jurado dicha idea. 							
Imágenes de la Experiencia Educativa							



SE 1 - INSPIRACIÓN


FPdGi Fundació Fundació Princesa de Girona

DREAM EKG Fase 1 RETO

RETO INICIAL
ReciclArte: Crear un mundo nuevo reciclando el viejo.

PROBLEMA ESCOGIDO
Saturación de residuos plásticos en el Mar

REFORMULACIÓN DEL RETO - ¿CÓMO...?
¿CÓMO...? ¿Cómo procesar residuos plásticos del mar para convertirlos en elementos funcionales y decorativos?...?



PERSONA

Nombre
Camila Pérez

Edad
23

Profesión
Estudiante

Ciudad
Sevilla

Uso de tecnología:
Básico ☐ Avanzado ☒

Personalidad:
Introverso ☐ Extroverso ☒

Cita que le identifica:
Más vale pájaro

Marcas que le gustan:
Apple · Zara

«Es importante crear espacios de confianza que hagan posible el crecimiento personal de nuestra generación, que no está perdida»
Mohamed El Amrani. Premio FPdGi Social 2014

FPdGi Fundació Fundació Princesa de Girona

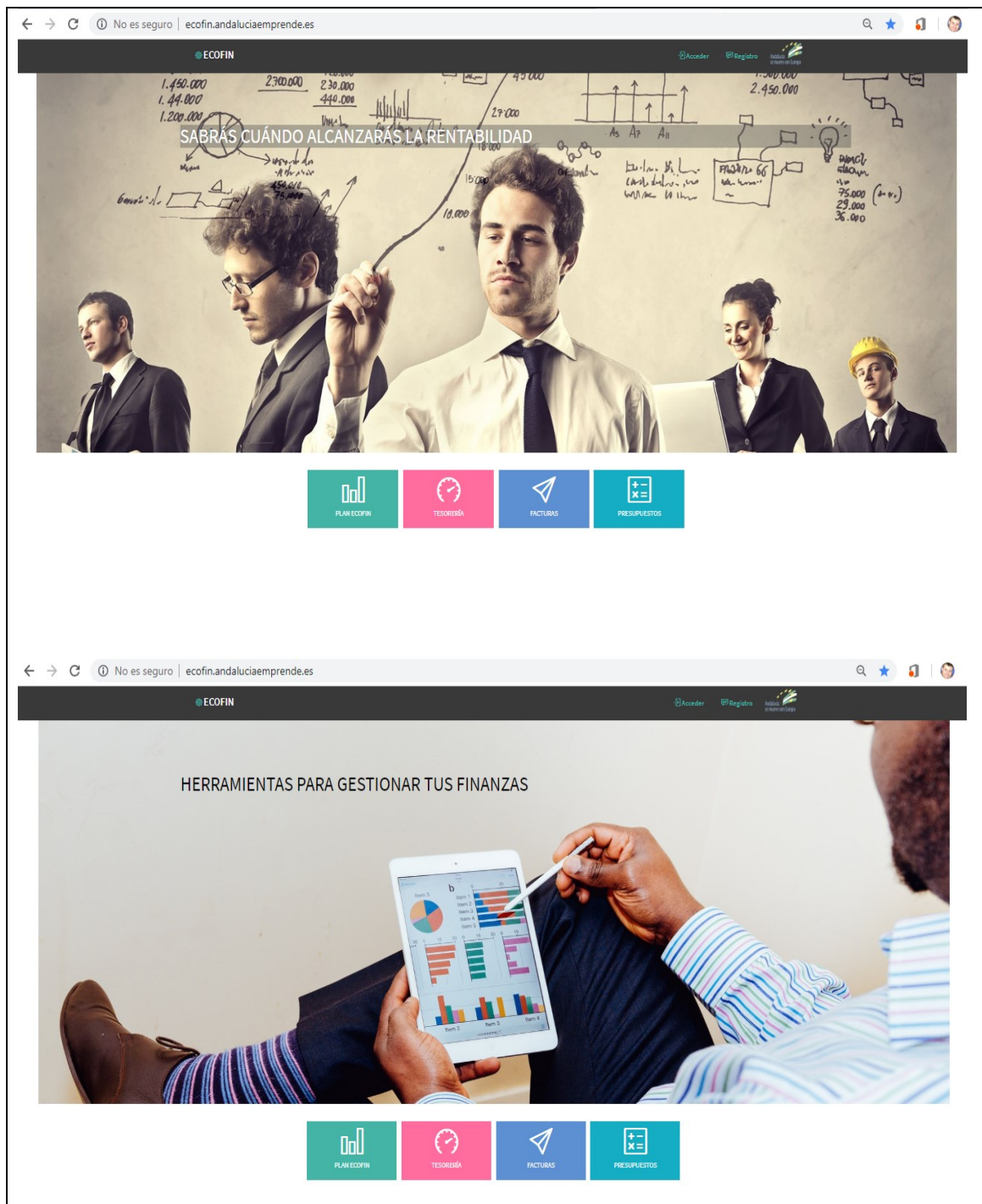
1 3:3 2




Título de la Experiencia Educativa							
Concurso Emprendemos (Fundación Andalucía Emrende – CADE ÉCIJA)							
Etapas Educativas (marcar con una x)	E.Infantil	E.Primaria	ESO	Bachillerato	FP		
				X	X		
Tipos de Emprendimiento (marcar con una x)	Social		Cultural		Productivo/ Empr		
					X		
Competencias Clave (marcar con una x)	CCL	CMCT	CD	CAA	CYS	SIEP	CEC
	X	X	X	X	X	X	
Objetivos:							
<ul style="list-style-type: none"> -Iniciar a los alumnos en el desarrollo de proyectos de empresa. -Entender y concebir el autoempleo como una oportunidad para encontrar un empleo. -Potenciar la búsqueda de ideas de negocios innovadoras. -Estudiar el mercado y encontrar un nicho de empleo, donde poder desarrollar una idea de negocio. -Desarrollar un plan económico y financiero. -Fomentar el trabajo cooperativo. -Desarrollar la creatividad y la innovación. -Etc. 							
Descripción:							
<p>Andalucía Emrende Fundación Pública Andaluza, a través de sus Centros Andaluces de Emprendimiento (CADE) de Écija, Carmona y Mairena del Alcor, y el Grupo de Desarrollo Rural Campiña-Alcores, ponen en marcha el concurso de proyectos empresariales EMPRENDEMOS, enfocado a jóvenes emprendedores que estén cursando Bachillerato y ciclos formativos de Grado Superior en la Comarca de La Campiña y Los Alcores.</p> <p>Con este Concurso de Proyectos Empresariales “Emprendemos”, se pretende fomentar la cultura emprendedora, impulsando la elaboración de proyectos de empresa como parte de las materias cursadas por los alumnos/as y premiando aquellos proyectos mejor estudiados y trabajados y que, además, puedan ser viables para poder llevarlos a la práctica.</p>							
Imágenes de la Experiencia Educativa							



Título de la Experiencia Educativa							
SIMULADOR ECOFIN							
Etapas Educativas (marcar con una x)	E.Infantil	E.Primaria	ESO	Bachillerato	FP		
				X	X		
Tipos de Emprendimiento (marcar con una x)	Social		Cultural		Productivo/ Empr		
					X		
Competencias Clave (marcar con una x)	CCL	CMCT	CD	CAA	CYS	SIEP	CEC
		X	X	X		X	
Objetivos:							
<p>-Desarrollar un emprendimiento de tipo productivo o empresarial.</p> <p>-Conocer algunos conceptos básicos relacionados con la gestión económica y financiera de empresa: balance económico, cuenta de resultados, ratios, activo - pasivo, interés, rentabilidad, liquidez, etc...</p> <p>-Realizar el plan económico y financiero de una idea de negocio, previendo la viabilidad económica de una determinada idea de negocio que intenta introducirse en el mercado.</p> <p>-Facilitar cálculos económicos y financieros introduciendo los datos más significativos sobre la producción, precios, costes, capital social, inversión, etc...</p> <p>-Etc.</p>							
Descripción:							
<p>Se trata de un simulador que permite a los jóvenes emprendedores, desarrollar de una forma fácil y sencilla:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Plan Económico Financiero. - Plan de Tesorería - Facturas - Presupuesto. <p>La herramienta Ecofin te permitirá recoger toda la información de carácter económico y financiero relativa a la empresa, con la finalidad de determinar su viabilidad económica y el cumplimiento de las condiciones de rentabilidad, solvencia y liquidez necesarias para su supervivencia en el largo plazo. El Plan Económico Financiero incluye el Plan de Inversiones; Plan de Financiación, Previsión de Ingresos y Gastos, Recursos Humanos, Plan de Tesorería, Balance de Situación previsional, Resultados (Pérdidas y Ganancias) y Ratios.</p> <p>Hablamos, por lo tanto, de una aplicación web que facilita a los futuros emprendedores el diseño y gestión de ideas innovadoras que estén en su fase inicial de desarrollo.</p>							
Imágenes de la Experiencia Educativa							



Título de la Experiencia Educativa							
I Concurso de Ideas de Productos Mínimos Viables a la Iniciativa Emprendedora (Fundación Persán).							
Etapas Educativas (marcar con una x)	E.Infantil	E.Primaria	ESO	Bachillerato	FP		
			X	X	X		
Tipos de Emprendimiento (marcar con una x)	Social		Cultural		Productivo/ Empr		
					X		
Competencias Clave (marcar con una x)	CCL	CMCT	CD	CAA	CYS	SIEP	CEC
	X	X	X	X	X	X	
Objetivos:							
<p>-Estimular en los estudiantes de Secundaria, Ciclos Formativos y Bachillerato su espíritu emprendedor y su capacidad innovadora y creativa.</p> <p>-Inculcarles conciencia de valor y autosuficiencia en la generación de actividades productivas que los induzcan a formar sus propias empresas y los comprometan con el desarrollo económico y social de nuestra sociedad.</p> <p>-Acercar el mundo de la creación de empresas a los centros educativos.</p> <p>-Potenciar y valorar el trabajo entre estudiantes y profesores.</p> <p>-Desarrollar planes de empresa que den respuesta a necesidades reales de un determinado colectivo.</p> <p>-Etc.</p>							
Descripción:							
<p>Dicho concurso nace con el objeto de premiar a las mejores ideas y proyectos de productos mínimos viables (PMV), con carácter innovador, que se presenten, a fin de motivar a los jóvenes a proponer iniciativas empresariales y a los centros educativos a inculcar el espíritu emprendedor.</p>							
Imágenes de la Experiencia Educativa							
							

Título de la Experiencia Educativa							
INNOPLAY: El juego de la innovación							
Etapas Educativas (marcar con una x)	E.Infantil	E.Primaria	ESO	Bachillerato	FP		
				X	X		
Tipos de Emprendimiento (marcar con una x)	Social		Cultural		Productivo/ Empr		
					X		
Competencias Clave (marcar con una x)	CCL	CMCT	CD	CAA	CYS	SIEP	CEC
	X	X	X	X	X	X	
Objetivos:							
<ul style="list-style-type: none"> - Fomentar el espíritu emprendedor y la colaboración entre los jóvenes. - Dar a conocer los procesos y fases de una empresa. - Dar a conocer el Sistema Andaluz del Conocimiento (SAC) y los agentes relacionados con la innovación, presentes en nuestra Comunidad Autónoma. -Fomentar y promover la creación de empresas de base tecnológica. - Promover la innovación como actividad y actitud hacia la mejora y desarrollo de las empresas. - Etc. 							
Descripción:							
<p>“InnoPlay” es un juego empresarial especialmente diseñado para formar, capacitar, sensibilizar y motivar a potenciales emprendedores sobre los procesos y fases por las que debe pasar una empresa con vocación innovadora para desarrollarse como empresa modelo.</p> <p>“InnoPlay” representa el funcionamiento del Sistema Andaluz del Conocimiento (SAC) así como los procesos de creación y desarrollo de una empresa innovadora o de base tecnológica, desde su nacimiento hasta su madurez.</p> <p>InnoPlay, es un juego de 2 a 8 jugadores constituido por:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Un tablero que representa a 22 empresas de 8 sectores prioritarios, además del resto de Agentes del Sistema Andaluz del Conocimiento (SAC) -Tarjetas de propiedad que identifican a cada una de las empresas, Centros y Parques Tecnológicos. -Tarjetas de Centros Tecnológicos y Parques Tecnológicos que describen acciones y actuaciones que facilitarán y ayudarán al desarrollo lógico de las empresas dentro del sistema. -Tarjetas SAC que identifican acciones y actuaciones de los diferentes agentes tecnológicos pertenecientes al sistema. -Tarjetas Banco/Caja que identifican acciones para con las entidades financieras. -Fichas. Identifican al jugador y su posición en el tablero. -Dados y piezas de identificación del estado de la empresa en cada momento. -Talento. La moneda tecnológica (billetes). 							



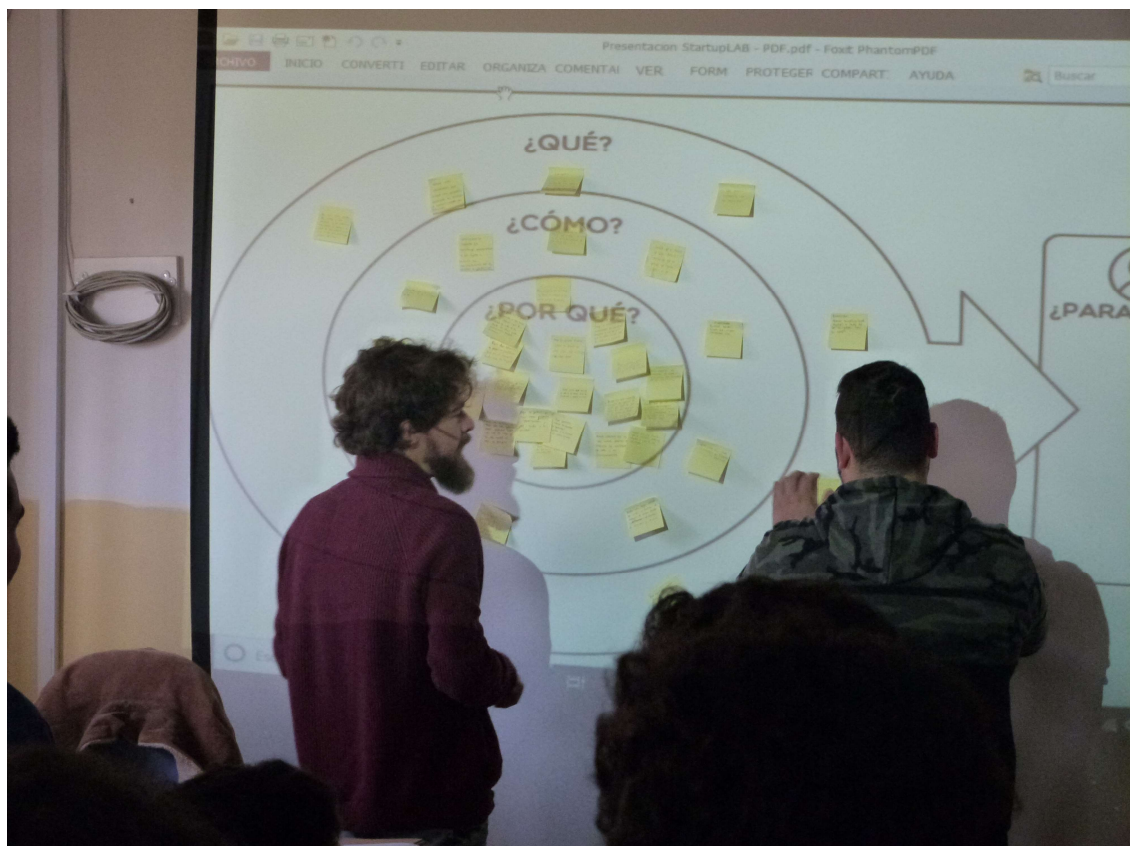


Título de la Experiencia Educativa							
Desafío Emprende (Educaixa)							
Etapas Educativas (marcar con una x)	E.Infantil	E.Primaria	ESO	Bachillerato	FP		
				X			
Tipos de Emprendimiento (marcar con una x)	Social		Cultural		Productivo/ Empr		
					X		
Competencias Clave (marcar con una x)	CCL	CMCT	CD	CAA	CYS	SIEP	CEC
	X	X	X	X	X	X	
Objetivos:							
<p>-Comprender las características y los valores necesarios para emprender, así como el proceso de diseño y desarrollo de un proyecto emprendedor.</p> <p>-Identificar oportunidades e idear soluciones creativas a problemas: planificar, desarrollar y comunicar un proyecto emprendedor en equipo.</p> <p>-Desarrollar técnicas para analizar el mercado y proponer ideas de negocio (productos o servicios) que aporten un valor añadido.</p> <p>-Tener iniciativa, interés y proactividad ante cualquier reto, tanto a nivel académico como personal.</p> <p>-Desarrollar el talento emprendedor.</p> <p>-Etc.</p>							
Descripción:							
<p>La competencia emprendedora, o sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, es cada vez más necesaria en el contexto actual en el que los jóvenes y las jóvenes deben desarrollarse. Las características de un mundo cada vez más globalizado, cambiante y flexible obligan a los centros educativos a preparar a su alumnado para poder hacer frente a este reto. En este sentido, conocerse a uno mismo, saber trabajar con personas distintas, identificar oportunidades en el entorno que permitan mejorarlo y transformarlo, saber comunicar las propias ideas, analizar si los propios proyectos son viables y sostenibles son algunas de las habilidades que se trabajan con este programa.</p> <p>La metodología del Programa Jóvenes Emprendedores es una propuesta pedagógica que promueve el desarrollo de las competencias básicas del alumnado. Partiendo del Aprendizaje Basado en Problemas (ABP), del trabajo cooperativo y de una gran variedad de recursos físicos y digitales, los estudiantes diseñan un proyecto para dar respuesta a una necesidad de su entorno.</p> <p>El recurso educativo del Programa Jóvenes Emprendedores tiene el objetivo de despertar las habilidades emprendedoras de los alumnos, promover su crecimiento personal y potenciar su capacidad de iniciativa. Consiste en una formación que permite trabajar las competencias claves para vivir en el siglo XXI.</p>							

Imágenes de la Experiencia Educativa



Título de la Experiencia Educativa							
STARTUP LAB (programa Innicia Consejería Educación – Junta de Andalucía)							
Etapas Educativas (marcar con una x)	E.Infantil	E.Primaria	ESO	Bachillerato	FP		
				X	X		
Tipos de Emprendimiento (marcar con una x)	Social		Cultural		Productivo/ Empr		
					X		
Competencias Clave (marcar con una x)	CCL	CMCT	CD	CAA	CYS	SIEP	CEC
	X	X	X	X	X	X	
Objetivos:							
<p>-Permitir al alumnado, a través de diversas experiencias, completar los pasos previos para crear una startup.</p> <p>-Motivar la creatividad e innovación del alumnado, favoreciendo el pensamiento crítico y el autoconocimiento.</p> <p>-Conocer el entorno y sus problemas estimulando su resolución.</p> <p>-Promover el trabajo colaborativo, estipulando los tiempos y etapas del proceso, comunicando ideas, debatiendo y tomando decisiones.</p> <p>-Aprender de lo creado, cambiar, fallar y fracasar para mejorar.</p> <p>-Conocer el Design Thinking y el proceso de creación de una startup.</p> <p>-Etc.</p>							
Descripción:							
<p>STATUP-LAB, nace con el objeto de permitir, mediante retos y objetivos, indagar en todas las fases del proceso de creación de una startup (empresas emergentes), analizar diferentes sectores de la población con el objeto de detectar problemas, y determinar productos o servicios que den solución a dicha necesidad percibida.</p> <p>Durante dichas sesiones, las diferentes dinámicas, estrategias y técnicas aplicadas permitirán el desarrollo de las siguientes competencias emprendedoras: autoconocimiento y conocimiento, creatividad y creación, imaginación, trabajo en equipo y responsabilidad, comunicación, comunidad y bien común, iniciativa, innovación y aprendizaje, productividad, liderazgo y asunción de riesgos (gestión del fracaso).</p> <p>Dicho programa, se basa en las siguientes 6 fases:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Entender y empatizar: Encontrar problemas que merezcan ser solucionados. - Definir: Entender el principal problema y las necesidades del usuario. - Idear: Idear soluciones y decidir cuál es la mejor. - Prototipar: Crear prototipo del producto mínimo viable (PMV). - Testar: Analizar si el PMV consigue solucionar el problema - Startup: Presentación de un pitch. 							



Título de la Experiencia Educativa							
Feria de Emprendimiento SAFA							
Etapas Educativas (marcar con una x)	E.Infantil	E.Primaria	ESO	Bachillerato	FP		
					X		
Tipos de Emprendimiento (marcar con una x)	Social		Cultural		Productivo/ Empr		
					X		
Competencias Clave (marcar con una x)	CCL	CMCT	CD	CAA	CYS	SIEP	CEC
	X	X	X	X	X	X	
Objetivos:							
<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar competencias de emprendimiento, creatividad e innovación en los estudiantes de Ciclos Formativos de Grado Medio y Superior. - Promover en los estudiantes el desarrollo de capacidades emprendedoras y de gestión de proyectos de emprendimiento, a través de la creación de productos o servicios con impacto y responsabilidad empresarial. -Diseñar proyectos de empresa que den respuesta a una necesidad percibida en algún nicho de mercado. - Desarrollar capacidades vinculadas a la creatividad e innovación en base a las potencialidades de los recursos que existan en su localidad o región. -Etc. 							
Descripción:							
<p>En esta feria, participan los mejores proyectos de empresa desarrollado por alumnos de Formación Profesional, de los 26 centros SAFA y Loyola de la comunidad autónoma de Andalucía. A continuación describimos algunas de las características de los dos momentos más significativos:</p> <p>Fase preliminar</p> <p>La fase preliminar se llevará a cabo por la mañana, con arreglo al horario que se detalla más adelante. Los proyectos elegidos por los centros se presentarán en la zona de exposición habilitada al efecto y cada equipo montará su stand en el lugar que se le asigne por sorteo público.</p> <p>Los stands estarán compuestos por una mesa de 140 x 50 cm, sillas y un expositor para colocar el póster de presentación de cada proyecto. Este póster tendrá unas dimensiones de 90x120 cm.</p> <p>Para la difusión del proyecto en la Feria, también se pueden utilizar objetos de merchandising diseñados por los participantes (trípticos, pegatinas, etc.).</p> <p>Aquellos grupos que deseen mostrar alguna presentación o cualquier otra información digital en la fase inicial, deberán llevar sus propios ordenadores portátiles. La organización pondrá puntos de toma de corriente donde sea posible.</p> <p>Durante la mañana el jurado irá visitando cada uno de los stands donde se les presentará cada uno de los proyectos. La presentación tendrá una duración máxima cronometrada de 7 minutos. Una vez concluida la presentación, el jurado deliberará para elegir diez proyectos que pasarán a la fase final.</p>							

Fase final

Esta fase se realizará por la tarde, de acuerdo al horario que se detalla más abajo. Los miembros de los proyectos seleccionados en la fase preliminar harán una presentación oral de sus ideas de negocio. Esta presentación tendrá una duración máxima cronometrada de 7 minutos.

Una vez concluida la fase de presentaciones, el jurado se retirará a deliberar para elegir los tres proyectos premiados.

Imágenes de la Experiencia Educativa






Título de la Experiencia Educativa							
THE BIG IDEA (Universidad EUSA)							
Etapas Educativas (marcar con una x)	E.Infantil	E.Primaria	ESO	Bachillerato	FP		
				X	X		
Tipos de Emprendimiento (marcar con una x)	Social		Cultural		Productivo/ Empr		
					X		
Competencias Clave (marcar con una x)	CCL	CMCT	CD	CAA	CYS	SIEP	CEC
	X	X	X	X	X	X	
Objetivos:							
<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar el espíritu emprendedor. -Desarrollar la competencia digital. -Comprender la importancia del marketing digital en la sociedad actual. -Crear materiales digitales que favorezcan la promoción y difusión de una determinada idea de negocio. - Potenciar en los estudiantes de enseñanzas medias la capacidad para crear y desarrollar ideas utilizando metodologías globales implantadas en el mundo real. -Etc. 							
Descripción:							
<p>Dicha experiencia se basa en la creación de un vídeo promocional sobre una determinada idea de negocio que dé respuesta a un problema o necesidad percibida en un determinado sector de la población.</p> <p>Los chicos seleccionados participarán en un fin de semana en la Global Startup Battle, el mayor evento para emprendedores del mundo y que se celebra en las instalaciones del Campus de la universidad EUSA de Sevilla, contando con la colaboración de workINcompany y el resto de empresas patrocinadoras.</p> <p>Dicha iniciativa es organizada por la cámara de comercio y la universidad EUSA, creando un espacio web para mostrar públicamente las ideas presentadas y votarlas.</p> <p>Como hemos comentado anteriormente, los alumnos de Bachillerato y Formación Profesional, tienen que presentar en pequeño vídeo comercial grabado con un teléfono móvil, una idea empresarial innovadora y creativa, al mismo tiempo que mejora la calidad de vida de las personas.</p>							
Imágenes de la Experiencia Educativa							

[←](#)
[→](#)
[↻](#)
<https://bigidea.eusa.es/ideas/knoumi/>

the BIG idea

Inicio Ideas Retos Centros **Participa**

KnouMi



KnouMi

que se encuentran cerca de ti.

2713 votos

¡Comparte la idea en redes!

[f](#)
[t](#)
[m](#)

EXPLICACIÓN de la idea

Esta plataforma pretende conectar a todas aquellas personas que deseen compartir determinados datos tanto profesionales como personales, a aquellos que se encuentran en un determinado rango de distancia, o sea, compartir la información que se desee en un perímetro aproximado de 100 metros.

Por ejemplo, permitirá compartir la tarjeta profesional con los asistentes a un reunión, un evento, un congreso o aquellos datos que te interese compartir con los asistentes a una fiesta.

Con esto podremos cubrir la necesidades de todos aquellos que deseen enviar cualquier tipo de información aquellos que te rodean sin un trato directo, todos los datos deberán respetar la legalidad vigente en el lugar donde se envíe por lo tanto habrá particularidades según las zonas donde se efectúen intercambios.

ideas MAS VOTADAS

KnouMi (2713 votos)

Work On (2640 votos)

Trajobs (2503 votos)

Goodeeds (2300 votos)

Digitize & simplify (1148 votos)

Lector (909 votos)

Printbox (698 votos)

Todos contra la discriminación (678 votos)

Bouling (600 votos)

ATHLOS (575 votos)

NUEVAS ideas

Skiraid S.L (0 votos)

JUBER (0 votos)

Andalcloud (0 votos)

Musicaprentice (62 votos)

TRANSPORT LIFE (0 votos)

Virus For the Bullies (VFTB) (0 votos)

APP Consorcio (0 votos)


2chance (0 votos)

[←](#)
[→](#)
[↻](#)
<https://bigidea.eusa.es/ideas/work-on/>

the BIG idea

Inicio Ideas Retos Centros **Participa**

Work On



WORK ON | ELIER GALOFRÉ

WORK ON

2640 votos

¡Comparte la idea en redes!

[f](#)
[t](#)
[m](#)

EXPLICACIÓN de la idea

Work On es una red social, para conseguir un trabajo temporal de la manera más simple posible, donde toda persona mayor de 18 años podrá participar. Gracias a esta innovación conseguiremos que las empresas y los trabajadores estén más relacionados que nunca.

ideas MAS VOTADAS

KnouMi (2713 votos)

Work On (2640 votos)

Trajobs (2503 votos)

Goodeeds (2300 votos)

Digitize & simplify (1148 votos)

Lector (909 votos)

Printbox (698 votos)

Todos contra la discriminación (678 votos)

Bouling (600 votos)

ATHLOS (575 votos)

NUEVAS ideas

Skiraid S.L (0 votos)

JUBER (0 votos)

Andalcloud (0 votos)

Musicaprentice (62 votos)

TRANSPORT LIFE (0 votos)

Virus For the Bullies (VFTB) (0 votos)

APP Consorcio (0 votos)

76

Título de la Experiencia Educativa							
PLATAFORMA VIRTUAL DE APRENDIZAJE: BUSINESS ELEARNING							
Etapas Educativas (marcar con una x)	E.Infantil	E.Primaria	ESO	Bachillerato	FP		
					X		
Tipos de Emprendimiento (marcar con una x)	Social		Cultural		Productivo/ Empr		
					X		
Competencias Clave (marcar con una x)	CCL	CMCT	CD	CAA	CYS	SIEP	CEC
	X	X	X	X	X	X	
Objetivos:							
<ul style="list-style-type: none"> - Fomentar en los/as alumnos/as de Formación Profesional la cultura emprendedora. - Utilizar diferentes recursos TIC, para orientar y asesorar a los alumnos en la creación de sus proyectos de empresa. - Educar la mirada emprendedora, potenciando la generación de ideas de negocio que den respuesta a necesidades o problemas de determinados sectores de la población, mejorando de este modo la calidad de vida de las personas. - Ofrecer el autoempleo como salida al mercado laboral, como una buena opción personal de futuro. - Generar ideas empresariales (Imaginar, madurar y evaluar ideas de negocio). - Etc. 							
Descripción:							
<p>Uno de los cambios y modificaciones principales que se han realizado en la nueva Formación Profesional es precisamente potenciar soñadores en nuestras aulas de Formación Profesional, impregnar a nuestros jóvenes de un gran espíritu emprendedor, pasión, energía, creatividad, ilusión, competitividad, habilidades de organización y planificación, con capacidades para asumir riesgo...; y especialmente educar la mirada emprendedora. No se trata sólo de generar nuevos proyectos de empresas, sino de mirar de forma diferente para detectar problemas o necesidades de un determinado sector de la población, con el objeto de crear un producto o servicio que dé respuesta a dichas necesidades.</p> <p>Todo ello, nos hizo determinar la necesidad de crear en nuestro centro educativo una plataforma virtual que nos permitiera desarrollar la tutoría on – line de los Proyectos de Empresa que tenían que desarrollar nuestros alumnos de Formación Profesional (FP) en la asignatura “Empresa e Iniciativa Emprendedora”...ya que, necesitábamos de una herramienta tecnológica, de un espacio virtual que potenciara el trabajo cooperativo y la investigación en línea. Plataforma a la que hemos denominado “Business E-learning”.</p> <p>Este bonito proyecto de innovación educativa, pretende por lo tanto despertar el espíritu emprendedor desde contextos u ámbitos educativos, y más concretamente en alumnos y alumnas de Formación Profesional, utilizando como recursos y herramientas de aprendizaje el aprendizaje e-learning o virtual, concretamente una plataforma moodle.</p>							

← → ↻ https://moodlesafaecija.safanet.es/course/view.php?id=599




≡ Écija ESPAÑOL - INTERNACIONAL (ES) ▾

2 GS EDU - Empresa e Iniciativa Emprendedora

[Página Principal](#) / [Mis cursos](#) / [2 GS EDU-EINEM](#)

E-LEARNING YOUNG BUSINESS TALENT



-  [Avisos para Emprendedores](#)
-  [Foro de Emprendedores](#)
-  [Chat con Emprendedores](#)

← → ↻ https://moodlesafaecija.safanet.es/course/view.php?id=599

≡ Écija ESPAÑOL - INTERNACIONAL (ES) ▾

PÍLDORAS FORMATIVAS y MATERIALES



-  [Los Emprendedores](#)
-  [Propuesta de Valor](#)
-  [Lienzo Propuesta de Valor](#)
-  [La Zona de Confort](#)
-  [Tipos de Empresas](#)
-  [Formas Jurídicas](#)
-  [Organigrama - Departamentos](#)
-  [Logotipo](#)
-  [Tipos de Mercados](#)

Título de la Experiencia Educativa							
Feria de Emprendedores Jóvenes Emprendedores (Universidad de Nebrija)							
Etapas Educativas (marcar con una x)	E.Infantil	E.Primaria	ESO	Bachillerato	FP		
				X	X		
Tipos de Emprendimiento (marcar con una x)	Social		Cultural		Productivo/ Empr		
					X		
Competencias Clave (marcar con una x)	CCL	CMCT	CD	CAA	CYS	SIEP	CEC
	X	X	X	X	X	X	
Objetivos:							
<ul style="list-style-type: none"> - Fomentar la cultura emprendedora y el “emprendizaje” entre los estudiantes de bachillerato y formación profesional españoles. - Despertar el incipiente espíritu emprendedor de los más jóvenes y contribuir a la adquisición de los conocimientos necesarios para la concreción de la idea empresarial en un “business plan”, de forma que tengan una relación más aplicada con el mundo de la economía y de la empresa. - Desarrollar diversas habilidades de los alumnos: creatividad, liderazgo, trabajo en grupo, capacidad de investigación y síntesis, organización, habilidad en la toma de decisiones y comunicación. - Motivar y hacer realidad las ideas e ilusiones empresariales de los alumnos participantes. Los participantes en el concurso, sin duda alguna, potencian sus ideas y conocimientos empresariales a través de la sana competitividad inherente al concurso Jóvenes Emprendedores. -Etc. 							
Descripción:							
<p>Se trata de un concurso en el que sus protagonistas, los estudiantes preuniversitarios, tienen la oportunidad de demostrar su capacidad de emprendimiento, creatividad, organización e ilusión a través de la definición y conceptualización de un proyecto de creación de empresa. Concebir una idea, desarrollar un proyecto de negocio, valorar alternativas de inversión, defenderlo ante un tribunal de expertos,... son algunos de los retos que han superado los participantes en las ediciones anteriores de este premio.</p> <p>En una primera fase los alumnos exponen en un stand los diferentes productos o servicios de sus ideas de negocios. Diferentes profesores y alumnos de la Universidad de Nebrija, van pasando por los diferentes stands, seleccionando aquellas ideas más innovadoras y viables.</p> <p>En una última fase, los alumnos exponen y defienden su idea de negocio, en un aula magna ante un tribunal de expertos, quienes les realizan diferentes preguntas e inquietudes.</p>							

Imágenes de la Experiencia Educativa



Título de la Experiencia Educativa							
Concurso UPOEMPENDE							
Etaa Educativa (marcar con una x)	E.Infantil	E.Primaria	ESO	Bachillerato	FP		
				X	X		
Tipos de Emprndimiento (marcar con una x)	Social		Cultural		Productivo/ Empr		
					X		
Competencias Clave (marcar con una x)	CCL	CMCT	CD	CAA	CYS	SIEP	CEC
	X	X	X	X	X	X	
Objetivos:							
<ul style="list-style-type: none"> -Potenciar la cultura emprendedora en alumnos pre-universitarios. -Desarrollar ideas de negocios viables e innovadoras. -Potenciar la creación de planes de empresas en etapas previas a los estudios universitarios. -Desarrollar la creatividad y la imaginación. -Desarrollar técnicas de innovación e investigación. -Fomentar el trabajo en equipo. -Descubrir e indagar problemas o necesidades en determinados sectores de la población. -Apadrinar el talento emprendedor. -Etc. 							
Descripción:							
<p>Dicha iniciativa es organizada por el Vicerrectorado de Estrategia, Empleabilidad y Emprndimiento de la Universidad Pablo de Olavide.</p> <p>El Concurso está especialmente dirigido a todos los UPOemprededores, que cuenten con una Idea o Proyecto Empresarial innovador, basado en los conocimientos adquiridos durante su etapa universitaria o en los resultados de investigaciones desarrolladas en la UPO como personal investigador; esto es, promover y apoyar las ideas de negocio empresariales, impulsando la formación de equipos multidisciplinares y la constitución de empresas innovadoras basadas en el conocimiento y resultados de investigación desarrollados en nuestra universidad.</p> <p>Existen diferentes categorías para alumnos universitarios de dicha universidad, y una categoría para alumnos pre-universitarios (bachillerato y formación profesional), dicha categoría: Premio UPO Innova-Joven.</p>							
Imágenes de la Experiencia Educativa							



Título de la Experiencia Educativa							
TALENTO EMPRENDEDOR (Fundación Andalucía Emprende).							
Etapas Educativas (marcar con una x)	E.Infantil	E.Primaria	ESO	Bachillerato	FP		
					X		
Tipos de Emprendimiento (marcar con una x)	Social		Cultural		Productivo/ Empr		
					X		
Competencias Clave (marcar con una x)	CCL	CMCT	CD	CAA	CYS	SIEP	CEC
	X	X	X	X	X	X	
Objetivos:							
<ul style="list-style-type: none"> - Fomentar el espíritu emprendedor entre los alumnos y alumnas de Formación Profesional de Andalucía. - Generar ideas de negocio innovadoras que podrían dar lugar a la creación de una empresa. - Impulsar las metodologías vinculadas con el fomento del espíritu emprendedor. - Potenciar los activos emprendedores en el alumnado. - Interconectar el sistema educativo con el entorno. - Desarrollar técnicas de trabajo en equipo. - Potenciar la competencia lingüística. - Conocer técnicas relacionadas con el desarrollo de ideas de negocio que introduzcan un valor añadido en el mercado. - Valorar la figura de las personas emprendedoras. - Etc. 							
Descripción:							
<p>El programa 'Talento Emprendedor', es un concurso destinado a buscar ideas de negocio innovadoras, promovidas por equipos multidisciplinares de estudiantes de formación profesional, para transformarlas en proyectos empresariales reales.</p> <p>Esta iniciativa, que cuenta con la colaboración de la Consejería de Educación, el programa Minerva (iniciativa promovida por Vodafone y la Junta de Andalucía) y la Fundación Cajasol, consta de dos fases: la primera, de preselección, donde cada estudiante que desee participar podrá presentar tantas ideas como quiera a las categorías existentes, y la segunda, de concurso, en la que los estudiantes seleccionados en la primera fase, agrupados en equipos multidisciplinares de cinco personas cada uno, trabajarán durante dos días en elegir la mejor de las ideas que haya presentado cada miembro y en ponerla en marcha para convertirla en un proyecto empresarial real.</p> <p>Las ideas empresariales presentarse pueden clasificarse en 4 acciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Talento Tech: para proyectos que conlleven un desarrollo tecnológico de wearables o el internet de las cosas -Talento Social: para proyectos destinados a una mejora de la sociedad -Talento Móvil: para aplicaciones móviles de cualquier temática -Talento Extremo: para las ideas más atrevidas y originales. 							

Imágenes de la Experiencia Educativa



Título de la Experiencia Educativa							
JOVEMPRENDE							
Etapas Educativas (marcar con una x)	E.Infantil	E.Primaria	ESO	Bachillerato	FP		
					X		
Tipos de Emprendimiento (marcar con una x)	Social		Cultural		Productivo/ Empr		
					X		
Competencias Clave (marcar con una x)	CCL	CMCT	CD	CAA	CYS	SIEP	CEC
	X	X	X	X	X	X	
Objetivos:							
<ul style="list-style-type: none"> - Estimular el espíritu emprendedor desde la escuela. - Acercar el mundo educativo al de la creación de empresas. - Fomentar la excelencia en la elaboración de iniciativas de tipo empresarial. - Potenciar y galardonar la idea como base esencial y punto de partida en la elaboración de un proyecto emprendedor de éxito. - Valorar el desarrollo de capacidades como la observación, la iniciativa, la asunción de riesgos, la toma de decisiones y la resolución de conflictos, así como el trabajo en equipo. - Potenciar y valorar el trabajo compartido entre diferentes familias profesionales. - Etc. 							
Descripción:							
<p>Se trata de un concurso de Proyectos de Empresas dirigido a alumnos y alumnas de grado medio y grado superior de Familias Profesionales de Andalucía. Dicho concurso está organizado por la Consejería de Educación de la Junta de Andalucía y el IES López de Arenas.</p> <p>La participación en el mismo consiste en la presentación de un proyecto en el que se expondrá y explicará una idea de negocio, recogiendo todos los pasos para la elaboración de un plan de negocio, desde el origen de la idea hasta el análisis de su viabilidad</p> <p>El jurado selecciona las diez mejores ideas de negocio, para que participen en una fase final, donde expondrán y defenderán sus ideas de negocio ante un tribunal de expertos en asesoramiento empresarial y creación de empresas.</p>							
Imágenes de la Experiencia Educativa							





6.- RESULTADOS MÁS SIGNIFICATIVOS DEL PROYECTO.

A continuar, representamos de forma esquemática algunos de los resultados más significativos de este proyecto de emprendimiento, resaltando principalmente, el desarrollo de diferentes experiencias y actuaciones en todas las etapas educativas, educando la mirada emprendedora desde edades muy tempranas:

